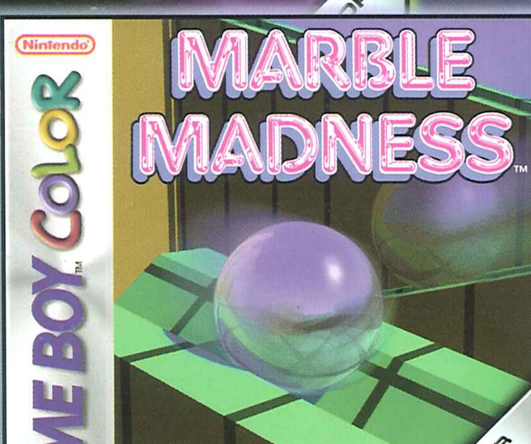
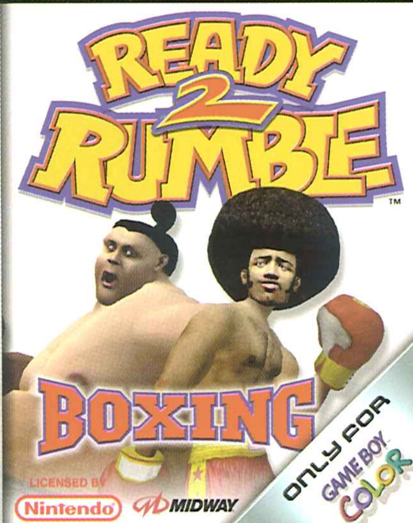

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 27
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
¡LIBRITO GRATIS!
¡TRUCOS PARA JET FORCE GEMINI Y SMASH BROS!
BANJO-TOOIE
¡Se sale de la pantalla!
DONKEY KONG 64
¡Trucos de altísimo voltaje!
ZELDA
MASK OF MUJULA
¡Todo lo que debes saber sobre esta asombrosa continuación!
TOY STORY 2
SOUTH PARK RALLY
NBA LIVE 2000
¡NO SIGÁIS! ¡HABLARÉ!
¡ENTREVISTAMOS A MIYAMOTO!
8 414090 102780
00027

¿PODRÁS CON ELLOS?











AFRO THUNDER

SOLO PARA





INFOGRAMES España



www.midway.com



Número 27 31 de Marzo 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
J. J. Mussarra, M. Carmen Sánchez

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio. 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

En el futuro no sólo usaremos los videojuegos para evadirnos de nuestros problemas, sino también para resolverlos. Los desarrolladores no tardarán en crear RPG increíblemente personalizables donde podremos hacer auténticas simulaciones de nuestras vidas. Las opciones de creación de personajes, escenarios y tramas serán lo bastante complejas como para reproducir nuestra cotidianeidad. Habrá escenarios predeterminados que podremos modificar cuanto haga falta hasta asemejarlos razonablemente a nuestros entornos reales. Allí, nuestras versiones virtuales vivirán conflictos muy parecidos a los nuestros.

Mediante la tecnología *on-line*, miles de vidas virtuales, obra de otros tantos jugadores, se podrán fundir en un único mundo paralelo. En esa otra realidad, no tendremos que ser nosotros quienes controlemos nuestros calcos digitales. ¡Qué interesante sería intercambiar nuestros papeles con perfectos desconocidos, observar cómo confrontan ellos nuestros conflictos -hoy personales e intransferibles- y aprender de su manera de resolverlos! Asimismo, ponernos en la piel de otros ampliaría nuestros horizontes, ayudándonos a relativizar nuestras preocupaciones.

Por descontado, un sofware así entraña sus peligros. Quién sabe si llegaríamos a obsesionarnos tanto con resolver los problemas ajenos, que acabaríamos descuidando los nuestros propios. Finalmente, liberarnos de *nuestras* preocupaciones no habrá servido para librarnos de *las* preocupaciones. Aunque, después de todo, ¿qué tiene eso de malo? ¿Quién quiere vivir en un mundo ideal? Si la gente se pirra por vivir experiencias infernales en *Shadowman*, *Res Evil* o *Quake 2*, por algo será, ¿no?

Por cierto, este verano saldrá *Turok 3: Shadow of Oblivion*. Un argumento de peso para seguir evadiéndonos de la realidad con nuestra N64.





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 27 31 de Marzo del 2000

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

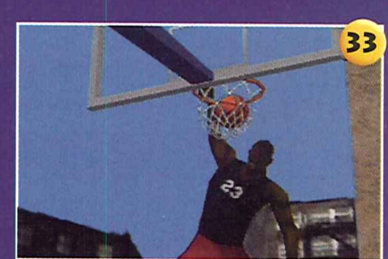
64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 28



28



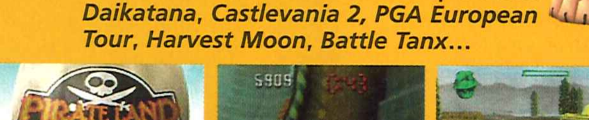
33



34



36



SECCIONES


64
VISIÓN DE FUTURO



LOS MÁS VENDIDOS

1. DONKEY KONG 64
2. SUPER SMASH BROS
3. RAYMAN 2
4. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
5. GOLDENEYE 007
6. JET FORCE GEMINI
7. MARIO PARTY
8. F1 WORLD GRAND PRIX
9. ZELDA: OCARINA OF TIME
10. MARIO KART 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Game Boy, la «niña» terrible

La consola portátil pulveriza todos los récords.

Bueno, no tan niña, que ya tiene diez años la condenada... Pero inasequible a los achaques, vive con la intensidad y el descaro de una estrella revelación: en 1999, las ventas de Game Boy crecieron ¡por quinto año consecutivo! ¡Sólo en España se han vendido 550.000 unidades! En la actualidad, hay un parque instalado de 2,3 millones de Game Boy en nuestro país.

El dulce momento que vive Game Boy se debe en parte al fenómeno Pokémon. En las seis semanas siguientes a su lanzamiento, se vendieron 100.000 unidades de *Pokémon Rojo* y *Azul* en España, agotándose las existencias. Las cifras para el Viejo Continente no son menos asombrosas: ¡1,8 millones de cartuchos *Pokémon* vendidos en 9 semanas!

En Estados Unidos, los títulos Pokémon se repartieron 5 de los 6 primeros puestos en el ranking de videojuegos más vendidos para cualquier plataforma. *Donkey Kong 64*, que se colocó cuarto con 1,9 millones de unidades, quedó emparedado entre juegos Pokémon. Así, las ediciones *Azul* y *Rojo* ocuparon la primera y segunda posición respectivamente, sumando unas ventas de 6,1 millones de unidades. *Pokémon Amarillo*, tercero con 2,8 millones de cartuchos, *Pokémon Pinball* (1,8 millones) y -esta vez para N64- *Pokémon Snap* (1,5 millones) remachan la lista.

El éxito apabullante de Game Boy Color y la línea Pokémon explica que la industria del videojuego en los EE.UU. haya aumentado su facturación en 700 millones de dólares (120.000 millones de pesetas), alcanzando un volumen total de negocio próximo a los 7.000 millones de dólares (1,2 billones de pesetas). Nintendo América lidera este mercado con una cuota del 47% de las ventas de toda la industria.

Considerando la calurosa acogida que están teniendo *Pokémon Rojo* y *Azul* en el Viejo Continente, todo parece indicar que la fiebre Pokémon empieza a atacar a los europeos con más virulencia si cabe. Lo sentimos: no hay vacuna.

¡No pongas esa cara!

Problemas técnicos obligan a Rare a suprimir el mapeado de caras en Perfect Dark.

A los chicos de Rare se le debería caer la cara de vergüenza. ¿Recuerdas esa opción, anunciada a bombo y platillo, que nos iba a permitir hacernos un retrato con la GB Camera y colocarlo en los personajes poligonales de *Perfect Dark*?

Pues bórrala de tu memoria. Según ha revelado Nintendo, problemas técnicos insalvables han obligado a Rare ha excluirla de la versión final del juego. Al parecer, colocar los rostros de los jugadores en los personajes interfería gravemente en el funcionamiento normal del programa.

Aun siendo una mala noticia, esta supresión no ha disminuye en lo más mínimo nuestro entusiasmo por *Perfect Dark*, que saldrá en mayo con textos en castellano. A mal tiempo…¡buena cara!

¡33% más poderosa que la PS2!

Nintendo Europa luchará por el lanzamiento de Dolphin en la próximas Navidades.

A principios de febrero, se celebró la 51ª edición de la Feria del Juguete de Nuremberg (Alemania). Por lo que respecta a videojuegos, no hubo grandes sorpresas, pero Axel Herr, director general de Márqueting y Ventas de Nintendo Europa, dio una rueda de prensa realmente suculenta.

Para empezar, el señor Herr expresó su firme propósito de lanzar Dolphin en Europa las próximas Navidades. Hasta entonces, tienes tiempo de disfrutar muchos deathmatch al parchís. Perdón, queríamos decir en N64…

En cuanto al rendimiento del sistema, Herr señaló: "Nuestros técnicos están trabajando en una arquitectura de chips que será un 33% más potente que la de PlayStation 2. Además, Dolphin doblará a la Dreamcast en velocidad de proceso de datos.

Herr aseguró que se presentarán demos jugables para la consola Nintendo de nueva generación el salón ECTS de Londres, el septiembre que viene. Qué lento pasa el tiempo, ¿verdad?

¡Rally Masters, al desguace!

Infogrames cancela la versión N64 de Test Drive Rally.

El mes pasado te presentamos *Rally Masters*, la primera encarnación para N64 de la exitosa serie *Test Drive Rally*. A nuestro juicio, este título tenía muchas posibilidades, pero Infogrames, la compañía editora, está en profundo desacuerdo con nosotros, porque ha decidido cancelar el proyecto. En palabras de uno de sus representantes, "no satisfacía nuestros estándares de calidad". Curiosamente, el juego sí saldrá para PlayStation y PC, indicando que Infogrames no mide las diferentes plataformas por el mismo rasero. ¿Eso es bueno o malo? Saca tus propias conclusiones.

SI NO LO ENCUENTRAS BUSCALO EN GLOBAL GAME

GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

ESPECIALISTAS EN NINTENDO 64

GLOBAL GAME ESPAÑA: CALLE SALAMANCA, 27 - Tel. 96.373.94.71 - Fax. 96.374.89.56

NUESTROS 20 ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Akalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Akalá Norte
Calle Akalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Zona Xuquer
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61











http://www.globalgame-europe.com



INCLUYE DAIKATANA p9 CASTLEVANIA 2 p10 TONY HAWK'S SKATEBOARDING p11



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

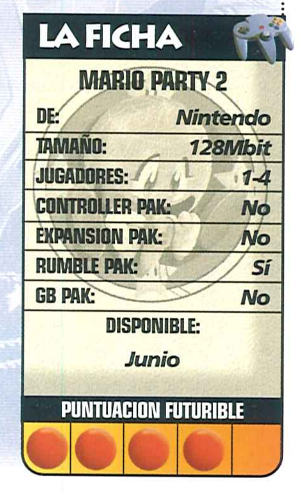
P & R

¿Hay algún mundo que no hayas mencionado?
Sí, por ejemplo, el Spooky Ghost y un mundo al estilo del conocido Desierto Kalamari.

Cuéntame algo de los minijuegos.
Hemos podido ver y probar uno en el que has de subir a un poste esquivando los ataques de un pez saltarín antes de que lo hagan los demás; otro en el que has de atravesar unos aros montado en avión; y otro en el que tres jugadores se pelean por ver quién se mantiene más tiempo en lo alto de un cilindro rodante.



Cuéntame algo más...
Bueno, también hemos visto uno en el que te has de valer de una grúa para recoger monedas de una plataforma giratoria. Y eso es todo por ahora.



LA FICHA

MARIO PARTY 2	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Junio

PUNTUACION FUTURIBLE



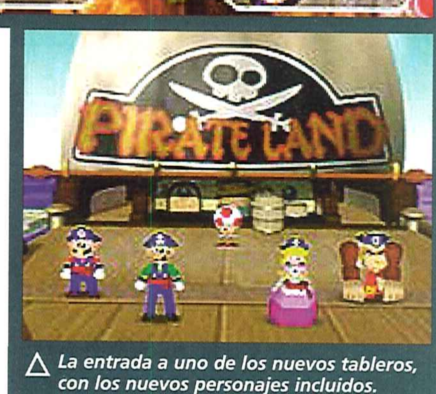
Otro escenario de esos de golpea-la-bola-hasta-que-reviente. Parece que Peach va a ganar. ¡Mala suerte, Wario!

Esquiva al pez y consigue llegar a la cima de este poste. Es la única posibilidad de ganar.

Una versión del piedra, papel, tijera. Parece divertido.

Un detalle de los nuevos tableros de MP2. Este tiene toda la pinta de un corral.

Mario Party 2



La entrada a uno de los nuevos tableros, con los nuevos personajes incluidos.

Yo que tú no me perdería esta fiesta.

Mientras lees estas breves, pero intensas, líneas, los japoneses ya podrán salir a la calle a hacerse con la secuela del mejor juego de mesa para consola que hay. Y eso significa que a nosotros sólo nos faltan un par de pares de meses para disfrutar de *Mario Party 2* al completo (con sus nuevos personajes, tableros y minijuegos).

En estas capturas puedes ver imágenes de algunos de los nuevos tableros: Pirate Land, Wild West y Outer Space son sólo una muestra del gran *MP2*. Tras la primera entrega, genial pero con algunos tableros un poco decepcionantes, es alentador ver que estas nuevas versiones están mucho más trabajadas (sólo hay que echar un vistazo al fantástico barco pirata atracado en el puerto, por ejemplo) y saber de la existencia de flechas que guiarán nuestro camino por las rutas de forma clara y sencilla.

Esta entrega contará también con la habitual colección de personajes a los que hay que ayudar y que te dificultan el camino hacia el siguiente tablero (nosotros ya nos hemos topado con un tiburón hambriento). Y si la renovada selección de 64 minijuegos es, al menos, tan adictiva y apasionante como la última, estamos en camino de tener una joya entre manos. Prepara las guirnaldas y serpentinas para la fiesta que se avecina.



¡Mira! ¡No hay niebla! A ver si los chicos de Turok se lo apuntan.

Otros miembros de tu equipo estarán cerca por si les necesitas.

No verás sangre por todas partes, pero sí enemigos y armas.

El único fallo sería que no contara con un modo multijugador.

Entre las armas se incluye este lanzagranadas de aspecto extraño.

Daikatana

¡Nuevas imágenes del juego de Kemco, un duro competidor para Quake!

La versión para PC de *Daitakana* ha estado en desarrollo durante unos cuantos años y parece ser que, para cuando leas estas líneas, ya estará en las tiendas. Uno de los desarrolladores ha sido John Romero (uno de los cerebros responsables de *Doom* y *Quake*) y eso ya es garantía para que el juego tenga un aspecto realmente atractivo. La buena noticia es que la versión de N64 está cada vez más cerca y la verdad es que promete mucho.

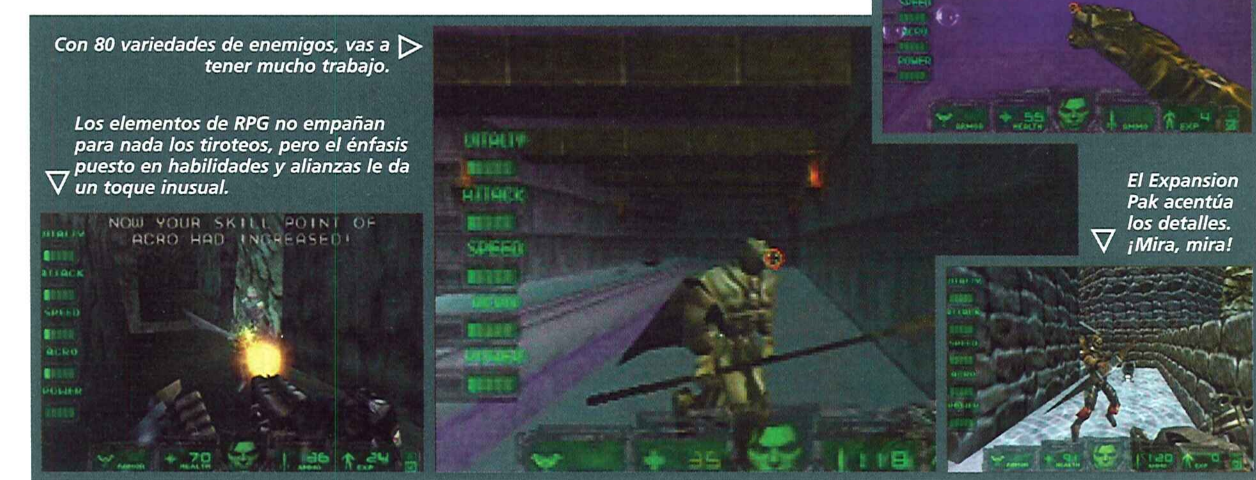
Daitakana es, esencialmente, un *shooter* en primera persona, al estilo de *Turok*, pero con mucho más que tiros e interruptores que conectar. Por aquí resuenan los ecos de un RPG (algunas habilidades pueden desarrollarse) y tienes tres personajes entre los que elegir (uno de los cuales –Hiro Miyamoto– ha sido bautizado así en honor al genuino diseñador de juegos favorito de todos).

El argumento del juego es bastante original: tendrás que viajar dando saltos en el tiempo mediante la *Daitakana*, una antigua espada con poderes misteriosos. Tu objetivo es dar con un científico renegado. Cada parte tiene armas específicas de la época en la que te encuentras y, además, hay 80 (sí, sí, ¡80!) variedades de enemigos a los que eliminar.

De momento, los pronósticos auguran que es posible que podamos disfrutar de *Daitakana* este mismo año, así que espera muchas más noticias en nuestros próximos números.



¡Socorro! Esqueletos emulando a Jasón y los Argonautas han emergido de la tierra.



Con 80 variedades de enemigos, vas a tener mucho trabajo.

Los elementos de RPG no empañan para nada los tiroteos, pero el énfasis puesto en habilidades y alianzas le da un toque inusual.

El Expansion Pak acentúa los detalles. ¡Mira, mira!

P & R

Cuéntame más sobre los elementos de RPG.
Bueno, te diré que cada personaje puede desarrollar su fuerza, velocidad y agilidad si va eliminando enemigos y haciéndose con armas e ítems. Podrás elegir en qué habilidades deseas gastarte tus puntos de experiencia, y así mejorar las habilidades que creas más necesarias.

Muy bien. ¿Y las armas?
Veamos... Hay más de 25, incluyendo las específicas que encuentras en cada época (como antiguas espadas griegas o tecnología más en plan místico).



¿Cuantas épocas diferentes hay?
Hay cuatro: El Japón del siglo XXV, la antigua Grecia, la Noruega vikinga y el San Francisco del siglo XXI. Verás que además cada una tiene condiciones climáticas distintas, que van cambiando a medida que juegas, de nieve a lluvia pasando por tormentas de las fuertes.

¿Y qué más?
Bueno, hasta el momento no hay noticias de que exista un modo multijugador, pero el juego admitirá el Expansion Pak y, de momento, funciona en modo alta resolución... Un regalo para los ojos.



LA FICHA

DAIKATANA

DE:	Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE: *Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

EPGA Golf

La reválida a Mario Golf.

Con un motor de juego suave como la seda creado para dejar sin palabras a los usuarios de *Actua Golf* en Play, la licencia del torneo europeo PGA, un completa y variada oferta de modos de juego y las intervenciones de los comentaristas de la conocida cadena de televisión BBC, *PGA European Tour* tiene mejor pinta que el swing de Tiger Woods.

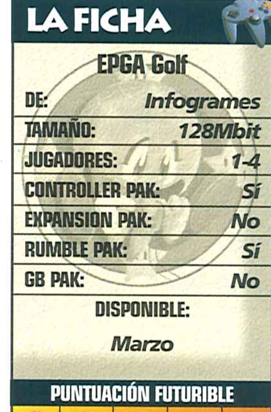
Después de los poco afortunados intentos de los desarrolladores por crear un juego de golf solvente (no hace falta mencionar el olvidado *Waialae*, cuyos personajes parecían de papel maché), parece que *PGA European Tour* no va a tener mucha competencia para hacerse con un hueco en nuestra colección (si no tenemos en cuenta, claro está, a *Cyber Tiger*, de EA). De todas formas, este éxito de antemano no ha hecho que los creadores del juego, el estudio Gremlin's Sheffield, se tomen el juego como algo fácil: la intención es satisfacer todos los caprichos de los usuarios, con montones de golpes, toques especiales individuales, cuatro torneos reales y nueve de los mejores golfistas europeos actuales, incluyendo a Nick Faldo, Lee Westwood, Sergio García, José María Olazabal, Ernie Els, Paul Lawrie y Severiano Ballesteros.

El próximo mes, la review...



◁ *¿Podrá PGA European Tour hacer sombra a Mario Golf? Ésta es la gran cuestión.*

△ *Elegante posición. Se ha de ser todo un dandy para jugar al golf.*



LA FICHA

EPGA Golf	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Marzo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

P & R

¿Cuáles son los cuatro torneos?
Los propios de la liga PGA: Quinto do Lago, Druids Glen, Kungsangen y el K Club. Cada uno incluye su mapa real y es gráficamente fiel al de verdad, además de recrear a la perfección los hoyos más difíciles.

¿Habrá un medidor de swings?
Sí, lo que significa que hasta los jugadores más experimentados tendrán algún que otro golpe defectuoso. Pero Mario Golf usaba un sistema muy parecido y es excepcional.



Eso es porque era muy divertido.
Es verdad, pero este es un simulador serio de golf. Aquí no encontrarás a una pandilla de monos intentando sacar una bola del canal.

Castlevania Legacy of Darkness

La gente me llama hombre lobo, pero no sé por quéaurghhhh...

Espléndido, este mes ha llegado a nuestras manos una copia de *Castlevania 2* al 90%, provocando en la redacción un consumo masivo de tila para contener tantos nervios y tanta emoción. Y es que tiene mejor pinta que nunca.

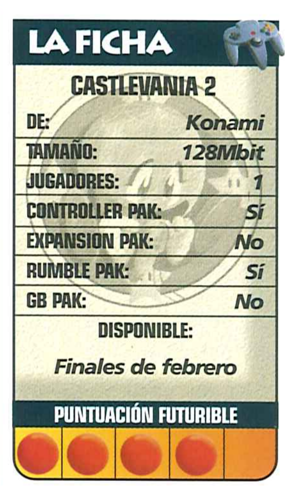
Tal y como te contamos el mes pasado, esta secuela tiene todo lo que tenía la primera entrega, además de dos personajes extra (Henry y Cornell) y una pila de nuevos niveles, incluyendo uno en un espeluznante barco fantasma. Los niveles de la primera entrega vuelven a ésta, pero con otro aspecto, puesto que *Legacy of Darkness* tiene lugar siete años antes que su predecesor. Piensa en ello como si tuvieras dos juegos en uno.

Con suerte (crucemos los dedos) el mes siguiente llegará a nuestra redacción la copia final del juego con la que poder contarte todos y cada uno de los detalles.



▽ *Cornell se ha hecho con un potente rayo de energía. Muy práctico.*

La historia de Henry es totalmente diferente a la de Cornell y, además, muy difícil. Algo de agradecer. ▷



LA FICHA

CASTLEVANIA 2	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Finales de febrero

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Dos nuevos personajes, ¿eh?
Sí. Uno es Cornell, el hombre lobo (aunque aún no está muy claro si se convertirá en bestia) y el otro Henry, un auténtico enigma de personaje.



¿Qué opinas de él?
Bueno, es un guerrero equipado con una armadura plateada que asegura que su misión se extiende a lo largo del tiempo. Se encuentra en el castillo de Drácula para rescatar niños, y tiene siete noches para encontrar a todas las posibles víctimas del vampiro.

Así que tienes que tener en cuenta el uso que haces de tus cartas de Sol y Luna.
Sí, como en la última entrega.



△ Las piruetas son fáciles combinaciones de botones y giros del stick.

Si caes con la tabla en esa posición, tus deseos de ser padre pueden verse frustrados. ▷

▷ Desafía a las leyes de la gravedad con Tony y sus colegas.

Tony Hawk's Skateboarding

Nada de tablas...¡Aquí hay un ganador!

En el mundo real, nuestro dire, lo único que sabe hacer subido a una tabla de skateboard es deslizarse a tres por hora por una ancha avenida cortada al tráfico y sin una rampa, con un sentido lastimoso del equilibrio, al tiempo que atropella a inocentes e indefensas abuelitas nonagenarias con los huesos de cristal de Murano. Sin embargo, en el mundo virtual de Tony Hawk, el rey por excelencia de este deporte, cualquiera puede ejecutar los movimientos más inverosímiles sin temor a acabar convertido en una escayola gigantesca y entumecida.

△ Los gráficos se han mejorado partiendo de la versión para PlayStation.

En el tubo puedes ejecutar los movimientos más radicales. Al menos eso es lo que nos han dicho. La verdad es que buena pinta sí que tiene. ▷

Tony Hawk's Skateboarding te permite llevar a cabo piruetas de vértigo en todo tipo de entornos realistas. Puedes utilizar cualquier superficie a modo de rampa o raíl y ejecutar combos de factura única enlazando diferentes movimientos. Por ejemplo, puedes saltar sobre una caja, deslizarte por el borde, y bajarte con un giro antes de llevar a cabo una excelente cabriola con agarre aprovechando una pared cercana. Es mucho más sencillo que *1080º Snowboarding*, y corres menos riesgos en las caídas.

El juego alienta la exploración, ya que por todas partes hay bonus y zonas secretas. El segundo nivel está ambientado en el campus de una escuela, y si te deslizas por el techo del gimnasio, puedes irrumpir por las claraboyas de cristal y patinar sobre la cancha de baloncesto: por cierto, conseguirás puntos extra si saltas atravesando el aro. También ofrece un excelente modo para dos jugadores, en el que debes ejecutar diversas piruetas partiendo de objetos diferentes para marcar tu territorio. Seguiremos informando el mes que viene.

P & R

¿Quién es Tony Hawk?
Un tipo de treinta años que se gana la vida sobre una tabla con ruedas. En el juego aparecen otros colegas suyos, como Kareem Campbell,



Bucky Lasek, Chad Muska, Rune Glifberg y Elisssa Steamer. ¡Y cobran una pasta!

¿Es que nunca se hacen daño?
Ya lo creo. Cada vez que se cae de la tabla, tu personaje reacciona de forma realista, rebotando contra la pared y dejando un pequeño rastro de sangre en el suelo. No obstante, siempre consiguen levantarse, y la única consecuencia es la pérdida de tiempo.

¿De dónde proviene este juego?
Tony Hawk's Skateboarding es *una conversión directa de un título impresionante para PlayStation. Esa versión recibió los mayores elogios por parte de la crítica, y obtuvo un gran recibimiento en los Estados Unidos. Suponemos que encantará a los incondicionales de 1080º, si bien no es tan difícil.*

LA FICHA

TONY HAWK'S SKATEBOARDING	
DE:	Activision/Proein
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Marzo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Buenas noticias para los amantes de los juegos de rol. Atlus, responsables de *Snowboard Kids* y su secuela, ofrecerán *Ogre Battle 64* a la audiencia americana en mayo de este año. Esto quiere decir que a finales del 2000, puede que llegue hasta nosotros una versión PAL. ¡Por favor!

Harrier 2001, de Paradigm, se ha estancado en un punto muerto, lo que nos hace sospechar que lo más probable es que el proyecto haya sido cancelado. Ojalá nos equivoquemos, ya que la versión que vimos en la última



edición de la E3 prometía y mucho: era detallado, rápido y nítido. Seguiremos informando...

Puede que *Nightmare Creatures 2*, de Activision, tampoco vea nunca la luz del día. Aunque nunca apareció en versión PAL, la primera entrega no se vendió muy bien en los Estados Unidos, razón por la cual los chicos de Activision están estudiando si será "económicamente viable" para ellos. De todos modos, el primer juego era terrible: una neblina de injugabilidad ensombrece el sistema de control; es como una enorme montaña de porquería.

Sucker Punch, empresa de desarrollo que dio en el clavo con su primera creación, *Rocket: Robot On Wheels*, acaba de iniciar el desarrollo de un juego, aún desconocido, de "próxima generación". Estará basado en el motor de *Rocket*, que era una pasada, y de momento los de Sucker buscan animar a posibles empresas editoras. Seguro que Ubi Soft se pone la primera de la fila.

Y por último, nuestros espías no pudieron sonsacar más información sobre el nuevo título de Bond, *El Mundo Nunca Es Suficiente*. Aunque en Estados Unidos ya se ha anunciado de forma oficial (la edición correrá a cargo de Electronic Arts y el desarrollo lo llevará a cabo Brits Eurocom), lo único con que nos obsequiaron los chicos de EA y Eurocom fue con un cortante "sin comentarios". A lo mejor es una buena señal.

P & R

Hablando en serio, ¿es tan bueno como dicen?
¡Ya lo creo! En realidad, es fantástico. Si crees que un juego de rol sobre granjeros no puede ser divertido, consigue el cartucho importado para Game Boy y comprobarás que estás muy equivocado.

También dicen que es enorme...
¡Así es! Debes plantar siete huertos (relámete, que hay fresas), criar a tres razas de animales, tienes un caballo, una ocarina, viñedos, puedes



explorar el camino secreto que conduce a Moon Mountain, e incluso tienes la oportunidad de ligotearte a una chiquilla guapísima. De hecho, si construyes un hogar lo bastante grande y te llevas bien con tu mujer, a lo mejor hasta tienes descendencia.

Estupendo. ¿Cuándo podré comprarlo?
Si tienes una máquina NTSC, ahora mismo. Si no, el mes que viene te informaremos del estado de la conversión. Y a lo mejor también incluiremos un formulario para que lo rellenes y nos lo envíes a modo de solicitud, suplicando una versión PAL. ¡Chicos de Crave, escuchadnos!



LA FICHA

HARVEST MOON 64	
DE:	Crave
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



El Gran Premio Flower Bud. Apuesta por la chica de la coleta.



Si amplías la casa, las chicas se pirrarán por ti.

Puedes criar vacas, ovejas y pollos. También puedes montar a caballo.

Las verduras y hortalizas de temporada producen pingües beneficios.

Harvest Moon 64

¡En la granja de mi tía, hía, hía hoooo!

Cuando leas estas líneas, lo más seguro es que la traducción de *Harvest Moon* ya esté acabada. El encantador juego de rol granjero de Natsume conquistó nuestro corazón cuando lo vimos por primera vez, a pesar de que todos los textos aparecían en japonés, por lo que la posibilidad de tener una versión traducida en nuestras manos que sea inteligible, nos llena de gozo y nos conforta el espíritu.

Al igual que en la versión para Game Boy, el objetivo del juego consiste en transformar tu ruinosa alquería en un próspero rancho de verdes huertas y saludables rebaños, si bien debes desempeñar también muchas otras actividades. Tienes que potenciar tu perfil más encantador como buen trabajador de la tierra que eres para conquistar a una de las cinco jovencitas a las que pretendes y que viven en Flower Bud Village y sus alrededores. Sus nombres son Elli, Maria, Popuri, Ann y Karen, y cada una busca un marido con unas características específicas. Por lo tanto, deberás suponer de antemano lo que ansían para cortejarlas. Si en los bocadillos con el texto de las damiselas aparecen corazones rojos, quiere decir que las tienes en el bote.

Pero si lo tuyo es la soltería, hay muchas otras cosas que hacer. A la gente del pueblo le encanta organizar fiestas, celebrar la temporada de sembrado, la cosecha, el año nuevo, o incluso tu propio cumpleaños. También podrás montar a caballo, ir a nadar, explorar cuevas, conocer a duendes y descubrir muchos extras escondidos.

Ahora llegan las malas noticias. Crave, los editores del juego en los Estados Unidos, todavía no tienen muy claro si van a lanzar el juego en Europa, y se encuentran estudiando los pros y los contras. Y todo por culpa de razones económicas. Nosotros no pararemos de agobiarlos, pero unas cuantas cartas de lectores interesados tampoco irían nada mal. Con un poco de suerte, tendremos una versión PAL antes del próximo milenio.



En esta fiesta, alguien ha escondido una moneda de la suerte en uno de los pasteles. Si la encuentras, te aseguras salud y buena fortuna.



Un pastel es el regalo ideal para esa persona especial. Escoge el que está espolvoreado y tiene corazoncitos.

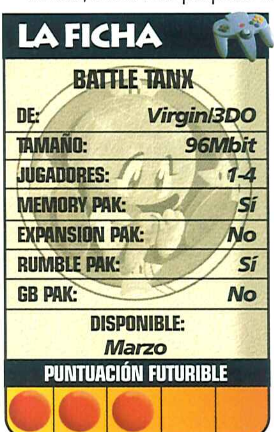
En la cumbre nevada de Moon Mountain encontrarás un restaurante.

Battle Tanx

Apunten, disparen... ¡fuego!

Sin duda, los momentos más inolvidables ante nuestra N64 los hemos vivido luchando, corriendo y compitiendo contra nuestros amigos en el modo multijugador de los mejores títulos.

Ahora, 3DO nos propone más buenos momentos de la mano de una flota de tanques. El juego, que tiene lista su presentación para el mes que viene, vendría a ser una especie de *Mario Kart* con tanques y con más destrucción. Pero, a diferencia del juego de carreras protagonizado por la tropa Nintendo, el objetivo de *BattleTanx* se limita a la destrucción, sin necesidad de pasar por ninguna línea de meta. Estas peleas de tanques se sitúan en un mundo post-nuclear que recuerda al de *Mad Max* y que está caracterizado por la escasez de mujeres. Tú eres miembro de una tribu superviviente (de las doce con las que contará el juego) y luchas por defender a las pocas féminas que quedan en tu comunidad. Los escenarios de batalla son un aspecto destacable del cartucho, pues te situarán en los entornos de famosas ciudades, como Nueva York o Las Vegas, pero en un estado mucho más dramático. Además, los desarrolladores están trabajando para que absolutamente todo lo que veas en pantalla pueda ser susceptible de destrucción para gozo de aquellos a los que no les gusta dejar títere con cabeza.



LA FICHA

BATTLE TANX	
DE:	Virgin/3DO
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Marzo

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

△ El modo multijugador tiene una pinta estupenda... Hasta que tu torreta lo destruya todo...

◁ Los escenarios post-nucleares son dignos de una película de ciencia-ficción.

P & R

¿Qué tal serán los vehículos?
Habrá tres tipos de tanques con características diferentes que los harán más o menos adecuados para cada misión. Además, podrás mejorarlos con una gran variedad de reforzadores: escudos, misiles teledirigidos, minas, láseres... Todo muy constructivo.

¿Y el multijugador estará a la altura de los grandes?
Cuatro modalidades diferentes (incluido un deathmatch y una versión muy curiosa de capturar la bandera) y la posibilidad de hacer equipos y competir contra la CPU son motivos suficientes para convertirse en un juego para exprimir en pandilla.

Sin embargo, el modo para un jugador...
En este caso, variedad no le falta a esta modalidad, pues las misiones tienen objetivos muy diversos. Aun así, la versión que jugamos nos pareció un poco fácil y monótona.

Army Men Sarge's Heroes

¿Jugamos a los soldaditos?

Siempre es interesante oír noticias que hablan de conversiones a nuestra consola de juegos de PC. Pero cuando esas noticias se materializan en menos de un mes y tienen tan buen aspecto como este juego de 3DO, la cosa se pone más que interesante. *Army Men* es un juego con un planteamiento sorprendente y fresco. Se trata de un juego de estrategia (de los que no abundan precisamente en la N64) en tercera persona con el que te pondrás en la piel de una patrulla de soldados de plástico de juguete (sí, como aquellos que tienes en tu estantería). La misión es cumplir una serie de objetivos (rescatar a soldados, recuperar objetos...) y derrotar al enemigo, que en este caso es la armada Tan, otro grupo de soldados "juguetones". Conviértete en un auténtico general de infantería y diseña tu estrategia y planea el despliegue de tus hombres por la pantalla. Ante ti tienes enemigos tan duros de pelar como un grupo de tanques, para los que los desarrolladores han preparado un arsenal de lo más completo: metralletas, bazucas y hasta un lanzallamas. Por otro lado, los escenarios son muy variados: al principio te sitúan en campos de batalla, pero, conforme vayas avanzando, descubrirás nuevos espacios que, en algunas ocasiones, te recordarán a los de *Micro Machines* (aquí también tienes una cocin. de tamaño gigantesco). Aún tiene fallos que hace falta puli y el modo multijugador no está ultimado, aunque el planteamiento parece ser que será el mismo que e modo por misiones para un jugador. ¿Será *Army Men* el cartucho que estábamos esperando?

LA FICHA

ARMY MEN SARGE'S HEROES	
DE:	Virgin/3DO
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Finales de febrero

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

◁ ¡El ataque de los patitos de goma! No, no es más que una parte del decorado.

◁ El color amarillo de ese tanque indica que no forma parte de tu batallón de soldados verdes, así que dispárale.

Brillante idea.
La verdad es que sí. Se agradece que aparezcan proyectos para N64 que renueven a los clásicos juegos a los que estamos acostumbrados.

¿Qué tal responde?
La versión que hemos probado tenía bastantes pegas técnicas. Cuesta mucho controlar a tus soldados y la cámara no responde todo lo bien que debería, hasta el punto de que puedes perder la visión en los momentos más importantes. De todas formas, los chicos de 3DO esperan corregir esos errores.

¿De verdad?
Al menos, eso esperamos, pues la base del juego es muy buena, y no nos gustaría que se viese ofuscada por esos problemas en la jugabilidad.





VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64. GO! GO!

Los Estudios NST (de Nintendo América) no podían haber elegido mejor licencia para iniciar su andadura que la de este juego para N64. Namco, el anterior equipo desarrollador de *Ridge Racer* (al parecer, aún colean las rencillas entre los desarrolladores de *Tekken* y Nintendo), ha pasado el testigo a NST y a éstos corresponde la difícil tarea de recrear en la N64 los *cuatro* juegos *Ridge Racer* de PlayStation.

¿Imposible? Quizá, pero *Ridge Racer 64* supone para NST la oportunidad de producir, si no el juego definitivo de la serie, sí un buen rato de diversión automovilística.

RR64 combina las pistas del *Ridge* original y su secuela, *Revolution*, y además se le han añadido tres circuitos propios, creados por NST desde cero. ¿Te parecen pocos? Bueno, deja que te expliquemos. El juego original constaba de la misma pista con tres trazados diferentes y *Revolution* también era fiel a esa estructura. Si bien es verdad que, *técnicamente*, *RR64* sólo proporcionará cinco circuitos, las tres rutas diferentes para cada circuito sirven para que Nintendo pueda presumir de que *RR64* tiene 15 pistas: cinco circuitos con tres trazados cada uno. No llega al nivel de *World Driver*, con 30 o de *Top Gear Rally 2*, con su número *infinito*, pero acompáñalo de pistas en modo invertido y en modo espejo y las apuestas del juego empiezan a subir.

NST se ha sacado de la manga otra opción muy interesante: con *RR64* podrás entrar en áreas que se podían ver pero no acceder en los dos primeros



△ *Tiene buena pinta, ¿eh? Faltaría plus. NST se ha pasado meses perfeccionando los detalles gráficos.*

RIDGE



△ *Si tuviésemos que criticar algo, sería que los coches parecen demasiado chatos.*

Supera algunas pistas tú solito y en el modo multijugador podrás acceder a más coches. ▷

▷ *El modo para dos jugadores es la repera.*

Ésta es una de las secciones inaccesibles en la versión para PlayStation. ¡Qué sensación de paz! ▽

△ *Ridge Racer fue el primer juego en incluir la visión del retrovisor.*

◁ *Una cascada. ¡Qué lujazo! ¡Quién sabe lo que vendrá después!*

LA FICHA

RIDGE RACER 64	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Abril

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

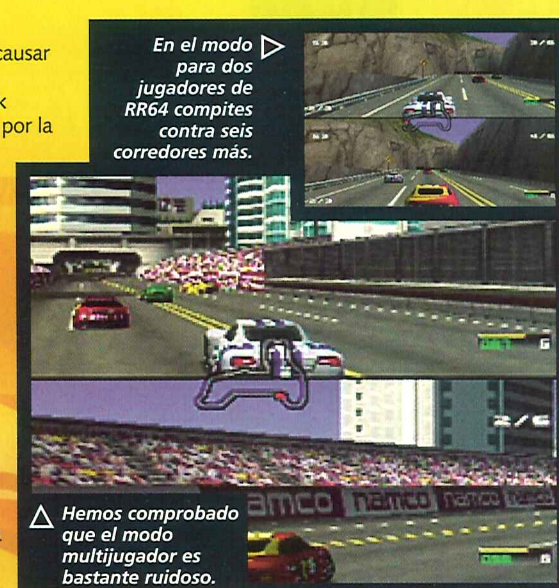
juegos *Ridge* para PlayStation. Esas zonas incluyen pistas que atraviesan propiedades agrícolas, puertos de montaña, callejuelas y demás.

En lo que se refiere a vehículos, *RR64* incluye 20 coches, aunque al principio sólo puedes acceder a cuatro. Al igual que en *Multi-Racing Championship*, puedes echar un vistazo a los coches por defecto, así como a los demás bólidos (tus próximas adquisiciones), por medio del sistema llamado garaje, que te permite ir de uno a otro siempre que quieras. Tras conseguir acabar tres carreras podrás ir de compras, aunque si te aseguras una plaza en el podio ganarás mayores cantidades de dinero. No obstante, esperar a un coche mejor también tiene su recompensa.

A pesar de contar con un modo para cuatro jugadores fantástico y una velocidad de *frames* nada despreciable, el contratiempo de *RR64* podría provenir del manejo, que sospechamos puede causar problemas. Si haces memoria, en las primeras versiones del juego, al menor toquecito del stick analógico los coches empezaban a dibujar eses por la pista, lo que resultaba bastante desalentador. Además, el hecho de que no puedas salirte del camino marcado (siempre vuelves a estar situado en pista) hace que todo sea menos realista. Cabe decir, sin embargo, que ésta es el área en la que NST ha estado concentrando sus esfuerzos en los últimos meses de desarrollo.

No pierdas la esperanza: en abril puede que florezca *otro* maravilloso juego de carreras para la N64...

DURABILIDAD ***Con RR64 podrás acceder a áreas que sólo se podían ver en los dos primeros juegos Ridge para PlayStation.***



En el modo para dos jugadores de RR64 compites contra seis corredores más.

Hemos comprobado que el modo multijugador es bastante ruidoso.

RIDGE RACER 64
diversión sobre ruedas



La mejor manera de jugar a Ridge Racer es en primera persona; así es rápido y preciso.

La pregunta del millón es: ¿puede el modo para cuatro jugadores de RR64 competir con el de TGR 2 o Roadsters?

Éste ya era un estupendo circuito en el primer juego de Ridge Racer. Ahora, es mucho mejor.

La sensación de velocidad es alucinante; esperemos que no la arruine el difícil manejo.

A modo de escaparate, puedes ver la gama completa de coches (20 en total) con el sistema de garaje del juego.

Aquí no tendrás que apartar a los oponentes, porque espacio no te falta.

CONTINUARÁ... El análisis de *Ridge Racer 64* llegará en menos de lo que esperas.

¡CAPTURAS INÉDITAS DE LA SECUELA DE BANJO-KAZOOIE!

Una sección subacuática a lo Donkey Kong 64. ¡Es una delicia!

Los nuevos niveles son una pasada. Fíjate qué vista.

Esto es nuevo: unos zancos con ventosas que sirven para escalar muros.

¡Qué bien! Con la ayuda de su amigo Kazooie, Banjo aún puede volar.

Esperemos que Kazooie no haya puesto ese huevo. ¡Da dolor de sólo pensarlo!

Una carretilla que parece sacada de un western y un bicharraco dorado. ¡Son ideales para una carrera!

¡Y que nos dices de esta recreación: una carpa con bombillas de colores!

BANJO-
el oso amoroso



LA FICHA	
BANJO-TOOIE	
DE:	Rare
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	
Mediados del 2000	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Justo en el momento de cerrar la edición de este mes (bueno, 24 horas antes para ser exactos), recibimos material fresquísimo de *Banjo-Tooie*. Como comprenderás, todos por aquí estábamos que nos subíamos por las paredes, pero logramos meterlas —de puro milagro— en este número de la revista. Porque de este juego, la secuela de *Banjo-Kazooie*, se ha hablado mucho, pero poco se ha visto. Hasta ahora, claro.

Estas pocas capturas bastan para constatar que *Banjo-Tooie* supone un gran avance respecto a su predecesor, el cual ya era una aventura en 3D colosal. Pero lo más interesante sea quizá que Banjo y Kazooie, su amigo pájaro, pueden ahora disociarse y actuar con total independencia el uno del otro; todavía necesitarás juntarlos para descubrir un montón de movimientos nuevos, pero los dos personajes pueden separarse y aprender un sinfín de habilidades extra que te ayudarán a abrir áreas inmensas otrora inaccesibles.

Alcanzarás a ver ocho mundos completamente nuevos, toda una maravilla gráfica colmada de efectos de luz deslumbrantes y de texturas que por las capturas diríanse superiores a las de *Donkey Kong 64*. Habrá minijuegos (según Rare, «al menos uno por mundo»); algunos personajes desconocidos con los que interactuar, además de los viejos conocidos; una ristra de jefes realmente enormes (mira si no el tamaño de la estatua dorada y el Pterodáctilo); e incluso la oportunidad de meterte en la piel de Mumbo Jumbo, pues ahora aparece como personaje jugable. Banjo podrá transformarse en algunos personajes que jamás habían hecho acto de presencia. En estas capturas puedes verlo convertido en una especie de submarino y también en dinosaurio, ¿acaso

GRÁFICOS *Tendrás ocho mundos completamente nuevos, toda una maravilla gráfica colmada de efectos de luz deslumbrantes y de texturas.*



△ ¡Qué cacho pulpo, está para comérselo a la plancha! ¡Oh, no, ha cogido a Banjo-submarino con uno de sus tentáculos!

¡Efectivamente! Esta vez Mumbo Jumbo es un personaje jugable. ▽

△ ¡Mira! ¡Banjo convertido en un enorme T-Rex! Ni que esto fuera Parque jurásico.

△ Este jefe vive en las mismísimas profundidades de una cueva de lava. «¿Dónde estará mi brazo?»

◁ ¿Será un jefe este Pterodactyl? Esperemos que no. ¡Es una mole!

◁ Este gigante dorado custodia el zigurat de este nivel. ¡Impresionante!

▽ ¡Qué gustirrinín pegarse un baño en esas aguas verdes!

será éste el T-Rex al que Mumbo aludía en *Banjo-Kazooie*?

No olvides tampoco que podrás acceder a áreas ocultas de *Banjo-Kazooie*, como la sala de la llave de hielo en Wozza's Cave, que imaginamos funcionará con algún tipo de contraseña súper secreta. También podrás disponer de varios modos multijugador para cuatro.

Así que, motivos no te faltan para estar impaciente. Hablamos de otro fantástico juego más que añadir a la lista de títulos para N64 de este año. De hecho, una preocupación nos invade: *Donkey Kong 64* ha supuesto tal bendición en nuestras vidas que puede que Rare lo tenga crudo para superar el éxito de su propio plataformas, el más taquillero del momento. Aun así, *sabemos* que este juego va a deslumbrar a más de uno, y la vaga fecha de lanzamiento de «a mediados del 2000» nos llena de impaciencia. Permanece a la escucha para más información.

CONTINUARÁ... Más detalles de *Banjo-Tooie* en el próximo número. No te lo pierdas.

En los circuitos por el desierto encuentras poblados con chabolas destartaladas. En la imagen, uno con pinta de poblado fantasma.

Algunas curvas requieren más pericia que la que demostramos aquí.

Si bien también hay circuitos que atraviesan núcleos urbanos tan decentes como éste.

Una carrera infernal: en pleno desierto, lloviendo y pringados de barro.

Cuantas más carreras ganes, más patrocinadores confiarán en ti y más pegatinas podrás lucir en tu coche. ¡Chachi!

Utiliza neumáticos especiales en los circuitos con hielo, o te las verás y te las desearás para controlar el vehículo.

El diseño de los circuitos es fantástico...

... y original: en vez de correr varias vueltas, participas en una sola manga.

Aquí nos hemos salido de pista. Si te pasas de frenada como nosotros, sale este cartelito de aviso-rapapolvo.



LA FICHA

TOP GEAR RALLY 2

DE:	Kemco
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE:

Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Top Gear Rally arrolló nada más llegar. Su tarjeta de presentación: gráficos estupendos, controles que respondían bien y circuitos muy bien diseñados, rasgos que hicieron de él el primer juego de carreras para N64 de verdadero éxito. Cierto es que los fondos no eran muy detallados, que era un poco insulso y que los coches de la CPU no eran unos contrincantes muy dignos, pero aun así te lo pasabas en grande. Ahora la familia crece con *Top Gear Rally 2*, un juego... fabuloso.

TGR2 supera a su antecesor, pese a haber sido desarrollado por un equipo distinto al inicial. Saffire, los creadores de *Rainbow Six*, fueron los elegidos para sustituir a Boss Games, ya que éstos se encontraban inmersos en el

desarrollo del maravilloso *World Driver Championship*. Visualmente, el juego está plagado de detalles, que puedes apreciar tras unos gráficos cristalinos y una apariencia creíble y natural. Aunque lo que constituye una verdadera sorpresa es comprobar lo repleto que anda el juego de éstos.

Como era de esperar, incluye el habitual modo Campeonato, compuesto por series de carreras, y pistas con entornos variados en las que competir. De todas formas, pensamos que éste va a ser uno de los juegos de carreras más intenso que jamás hayamos jugado. Al igual que *World Driver*, en *TGR2* puedes unirte a diferentes equipos de carreras y llamar la poderosa atención de los patrocinadores a medida que cosechas triunfos. Además, puedes convertirte en mecánico y hacer tú mismo la puesta a punto del vehículo. Puedes comprar, mejorar o reparar prácticamente todas las piezas del coche, desde los neumáticos a los ordenadores de a bordo, utilizando los puntos obtenidos. Eso sí, vas a tener que aprender a conducir con prudencia, pues un pequeño choque puede provocar destrozos considerables. Si te sales de la pista y aterrizas en el agua, el sistema eléctrico fallará. Salta una rampa demasiado embalado y el impacto con el suelo se cargará la transmisión. Y, lo más alucinante a nuestro entender, si cruzas un paso a nivel demasiado deprisa, reventarás los neumáticos.

El juego es apasionante y complejo, pero también accesible, y siempre sensato. En nuestro caso, hemos conseguido encontrar el justo equilibrio entre conducir a toda pastilla y tomar las curvas de forma responsable. Reparar el coche en plena manga añade segundos a tu cronómetro, por lo tanto, ante una avería, vas a tener que decidir entre una reparación (si algunos componentes vitales han sido dañados) o seguir en la competición (siempre y cuando los desperfectos sean más leves y puedan aguantar toda la carrera). Realmente inteligente.

La conducción es estupenda; puedes fardar con derrapes controlados por los tramos de desierto, mientras levantas una nube de polvo. Dispones de carreras nocturnas, diferentes condiciones climatológicas y un modo para cuatro jugadores que parece va a ser muy bueno, sin ralentización ni merma de detalle en los gráficos.

Como ya habrás adivinado, tenemos nuestra ilusión puesta en este juego, que esperamos analizar en el próximo número de la revista. Hasta entonces, disfruta con estas capturas inéditas y exclusivas. ¡Brum, brum!

DURABILIDAD ***Puedes comprar, mejorar o reparar prácticamente todas las piezas del coche, desde los neumáticos a los ordenadores de a bordo, utilizando los puntos obtenidos.***



△ *Éste no lleva pegatinas. ¿Querrá presumir de Ziritione?*

△ *Podrás retocar casi cualquier sistema del vehículo.*

Vale, ya has demostrado que sabes derrapar. ▷



△ *Siente la emoción de correr a toda mecha por una pista de tierra.*

TOP GEAR RALLY 2

... y tira millas



INVESTIGACIÓN ESPECIAL ZELDA: MAS

Hemos compilado toda la información disponible hasta el momento referente a la secuela de El Mejor Juego de la Historia.

LA FICHA

ZELDA: MASK OF MUJULA	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Navidades

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

The Legend of Zelda: Mask of Mujula debe hacer frente a un pasado glorioso que puede pesar demasiado. Es la secuela del que está considerado, sin discusión, el mejor juego de todos los tiempos pero, por lo que hemos visto hasta ahora, gracias a la originalidad de las máscaras y a una trama al estilo de *Armageddon*, no creo que decepcione a nadie.

No podemos esperar más. A pesar de que la versión PAL no verá la luz hasta diciembre del 2000 (pedazo de regalo de Reyes), la versión japonesa se supone que aparecerá (crucemos los dedos) en marzo. Para aliviar la impaciencia de los más ansiosos, hemos recopilado todo lo que sabemos sobre este título para ofreceros el reportaje más exhaustivo y competente que ha aparecido hasta la fecha referente a *Mask of Mujula* (hasta hace poco conocido por *Gaiden*). ¡A disfrutar!

Link, transformado en un pétreo Goron, participa en una carrera relámpago.

Las Investigaciones Especiales pueden llevarnos allende los mares. Este mes, hemos volado hasta el cuartel general de Nintendo en Japón para jugar a *Zelda: Mask of Mujula...*

LA TRAMA, DE MOMENTO...

Ya hemos visto la escena introductoria de *Zelda: Mask of Mujula:* presenta la trama a grandes rasgos, y te ambienta de cara al resto de la aventura. Veámosla con detalle.



1 *Link, enfrascado en sus pensamientos, cabalga por los bosques a lomo de Epona, su inseparable rocín.*



2 *Nuestro héroe ni se percata de que alguien lo espía. Las dos hadas, Bell y Mondo, no le pierden de vista.*

3 *De repente, este personaje misterioso, llamado Stalkid, aparece. Su auténtica identidad es un misterio.*



4 *Detiene a Link y a Epona, pero Link desconfía al momento de este extraño y su divertida máscara.*



5 *El desconocido tira a Link al suelo, salta a lomos de Epona, y se larga por una puerta misteriosa...*

6 *...hacia una versión alternativa de Hyrule. Link descubre que la luna se precipita sin remedio sobre el Reino, y debe evitarlo si quiere volver a casa. El reloj de la torre marca la cuenta atrás hasta el día del Apocalipsis...*

K OF MUJULA

MÁSCARAS MÁGICAS

Zelda: Mask of Mujula hace especial hincapié en las máscaras, mucho más que en *Ocarina of Time*. Las tres "principales" transforman a Link en un personaje diferente. Puedes recoger más de veinte máscaras, aunque los efectos todavía están por ver...

Link Deku

Si Link se pone la máscara Deku Scrub, se transformará en un feísimo Deku Scrub. La ventaja principal (aunque hay más, como verás en el apartado "Aventuras Adyacentes"), es que la máscara permite a Link disparar Nueces Deku con su nuevo hocico. ¡Qué asco!



△ *Link Deku tiene otra habilidad: puede andar sobre el agua.*

Link Goron

Transformado en Goron, la amistosa raza de *Ocarina of Time*, Link puede enrollarse sobre sí mismo como una bola para protegerse gracias a su cascarón reforzado.



△ *Además de ofrecer protección, le permite desplazarse con mayor rapidez.*

Link Zora

Al transformarse en un miembro de la raza acuática que salvó en *Ocarina of Time*, Link Zora puede nadar a una velocidad espeluznante.



△ *Si pulsas A podrás nadar a una velocidad de vértigo.*

DESFASE TEMPORAL

Resulta imperdonable que *Zelda: Mask of Mujula* no goce de un lanzamiento simultáneo en todo el mundo, sobre todo si tenemos en cuenta que el lapso de tiempo transcurrido entre la aparición de la versión NTSC y la PAL de *Ocarina of Time* apenas si superó las dos semanas. De hecho, si se cumplen las expectativas del lanzamiento japonés en marzo, todavía deberemos esperar nueve meses a que se complete la versión traducida para Europa. Casi el mismo tiempo que pasó entre la aparición nipona de *Smash Bros* y la europea. Malas noticias.

Pero tranqui, ya que te ofreceremos un comentario de la versión de importación de *Mask of Mujula* en cuanto nos hagamos con una copia, si toda va bien, en un par de meses.



EXPANSIÓN

Zelda: Mask of Mujula, o *Zelda: The Continuing Saga*, que es como se llamará en Europa, vendrá preparado para aceptar el Expansion pak. Sin embargo, y a diferencia de títulos como *Turok 2* o *Rogue Squadron*, *Mask of Mujula* ofrecerá algo más que un simple modo en alta resolución. Aunque los gráficos mejorarán, se utilizará la memoria adicional para ofrecer más acción en pantalla y aumentar el tamaño del mundo del juego: por lo tanto, te enfrentarás a seis Stalfos a la vez, y encontrarás bosques inmensos repletos de árboles individualizados. ¡Impresionante!



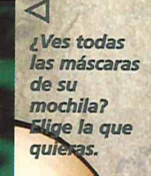
GO! GO!



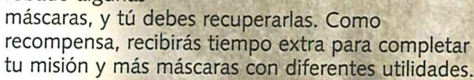
¡AVENTURAS ADYACENTES!

A imagen y semejanza de los retos paralelos de Ocarina of Time (el mejor de todos era la ciclópea búsqueda de Skultullas), *Zelda: Mask of Mujula* ofrece multitud de subjuegos y actividades. En muchos casos se trata de ponerse máscaras para conseguir habilidades extras, y todos ellos te ayudarán a resolver tu objetivo principal, que consiste en evitar que la luna se caiga del cielo.

Hombre Máscara



Este es el propietario de la tienda Happy Mask de *Ocarina of Time*. El maligno Stalkid le ha robado algunas máscaras, y tú debes recuperarlas. Como recompensa, recibirás tiempo extra para completar tu misión y más máscaras con diferentes utilidades.



¿Ves todas las máscaras de su mochila? Elige la que quieras.

Carrera de castores

Al igual que pasa con los Gorons, para encajar en el universo paralelo de los Zora, Link debe colocarse la máscara Zora y transformarse en una criatura-pez. Unos amigos de los Zora, una familia de castores, tienen problemas. Link debe ayudarles a recoger madera para su presa, y a cambio recibirá un artilugio la mar de útil.



Este castor está atrapado en un anillo de goma.



Vas en cabeza, pero el final será apretado.

Raza Goron

Los Gorons siguen siendo amigos de Link en este Hyrule paralelo, pero si quieres que te ofrezcan información y ayuda, debes disfrazarte con la Máscara Goron y ganar una carrera. Cuando se transforma en Goron, Link puede enrollarse como una pelota y girar a gran velocidad.



La salida. Debes ser rápido para ganar.



En la carrera Goron darás grandes saltos.

Acción Deku Scrub

Los Deku Scrubs son unos cobardes, así que no esperes su ayuda una vez te hayas puesto la máscara Deku. Sin embargo, esta máscara dota a Link de poderes especiales, entre ellos la posibilidad de volar. Si te aprovechas de esta habilidad, juntamente con unas plantas especiales, Link podrá planear de plataforma en plataforma. Ideal para alcanzar zonas secretas.



¡EXTRA! Avance Deku sobre el agua

Link Deku también puede caminar sobre el agua, y eso le irá de perlas para llegar a enormes áreas secretas.



¡EXTRA! Plataformas Deku de salto



Al igual que las plataformas Shock Spring de *Banjo Kazooie*, algunas plataformas en forma de hoja permiten a Link Deku ejecutar saltos muy altos, como bien puedes comprobar.

MELÓMANO

Al igual que en *Ocarina of Time*, la música juega un papel primordial en *Mask of Mujula*. La diferencia es que, en esta ocasión, al colocarte las diferentes máscaras podrás acceder a más instrumentos, que puedes utilizar para transportarte a ciertos lugares o para calmar a algunos personajes.

Trombones Deku

Al transformarse en un Deku Scrub, Link puede tocar estos trombones enormes, que se parecen a los del Hombre del Molino de *Ocarina of Time*.



Guitarra Zora

Este instrumento de cuerda, hecho a base de raspas, será tuyo cuando hayas recogido madera para la presa de los castores.



Tambores Goron

Estos enormes bongos sirven para convencer a la raza Goron de que te ayude en tu aventura.



ESCENARIOS

A pesar de que *Zelda: Mask of Mujula* está repleto de escenarios nuevos e impresionantes, también aparecen algunas localizaciones de *Ocarina of Time*, si bien han pasado por un lavado de cara que las hace casi irreconocibles.

Bosque Kokiri

Este extraño edificio en forma de tetera aparece en la versión remozada de Bosque Kokiri, y se completa con una cascada. De momento, el morador de semejante obra arquitectónica es un misterio. ¿Será el otro yo de Saria?



El Bosque Perdido

En esta ocasión, el Bosque Perdido se ha transformado en un bosque inmenso con árboles individualizados. En esta captura, cinco Stalfos custodian una cabaña deshabitada. ¿Qué secreto ocultará?



Templo del tiempo

El Hyrule alternativo también cuenta con un Templo del Tiempo paralelo. Aunque todavía no disponemos de capturas de su aspecto externo, esta vía te conducirá de cabeza.



Poblado Kakariko

Atrapado en medio de una ventisca insufrible, el amado Pueblo Kakariko de Impa se ha convertido en el paraíso de los esquiadores.



Mazmorra Nueva

La localización de la entrada a esta mazmorra nueva es trabajo de chinos. ¿Dónde demonios estará?



△ ***El impresionante aspecto exterior de esta mazmorra nueva. Dentro te esperan horas de diversión.***

Interior de la Mazmorra

Nada más entrar en la mazmorra, te encontrarás en esta zona de múltiples plataformas, que recuerda al Templo del Agua de *Ocarina of Time*.



△ ***Acción plataformera a saco.***



△ ***Link debe buscarse la vida para bajar.***



△ ***Pero no va ser coser y cantar.***

Jefe de la Mazmorra

Este personaje es un minijefe de características similares a las de los malvados individuos del Templo del Fuego en *Ocarina of Time*. Te lo encontrarás a mitad de camino dentro de la mazmorra. Su cara se parece un montón al grabado de la entrada.



¿Y LINK ADULTO?

Zelda: Mask of Mujula **se ambienta en una época anterior a** ***Ocarina of Time*** **porque, como recordarás, Link regresó a su yo más joven al final del juego. Por lo tanto, Link adulto no debería aparecer... ¿O sí?**

Máscara Link Adulto

¡Atención! Hay una máscara para Link Adulto. Todavía no sabemos si transformará a Link en su otro yo mayor (ya que en Mujula no hay viajes en el tiempo), pero seguro que puedes utilizarla para poder hablar con ciertos personajes.

Contador de Tiempo

Este dial nuevo también aparece en Mujula. Es una especie de reloj de sol que te muestra el tiempo que resta para que la luna colisione con la tierra. Cuando la manecilla llegue al lado izquierdo del dial, Hyrule ya se puede ir despidiendo.

PERSONAJES

En *Zelda: Mask of Mujula* te encontrarás con muchos personajes nuevos y con algunas caras conocidas. Pero no tan conocidas como crees, ya que recuerda que estás en un Hyrule paralelo...

Malon



La joven granjera aparece mayor, y vive en medio del bosque. Parece ser que ya no trabaja en una granja, pero si te fijas bien, podrás ver a Talon, su padre, al fondo. ¿A qué se dedicará ahora?

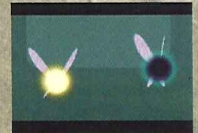
¿Navi?



Mujula transcurre en una época anterior a *Ocarina of Time*, por lo que resulta imposible que Link cuente con la compañía del hada Navi. Sin embargo, parece ser que, en ocasiones, Link disfrutará de la ayuda de una hada amiga. Y se ha confirmado que aparecerá una versión maligna y tenebrosa de Navi.

Bell y Mondo

Estos dos personajes nuevos son hadas que no pertenecen a nadie, y no obedecen las órdenes de ningún aventurero de Kokiri. Sin embargo, darán consejo a Link en dos ocasiones.





Koume



Increíble. Uno de los peores jefes, al que te enfrentabas en el Templo del Espíritu, vuelve a la carga, pero ahora regenta un negocio de pociones. En caso de necesidad, este viejo conocido te venderá tiempo extra.

Pixie



Este personaje nuevo es todo un desconocido. Sin embargo, sabemos que vive en el extensísimo bosque del Hyrule paralelo, y es una fuente inagotable de sabios y útiles, aunque de momento algo turbios, consejos.

CONTINUARÁ... Comentaremos la versión japonesa del juego en cuanto se produzca su lanzamiento. Palabra.



Es el mejor diseñador de juegos del mundo, el creador de Donkey Kong, el cerebro responsable de los títulos más importantes de Mario; y viene dispuesto a resolver tus dudas...





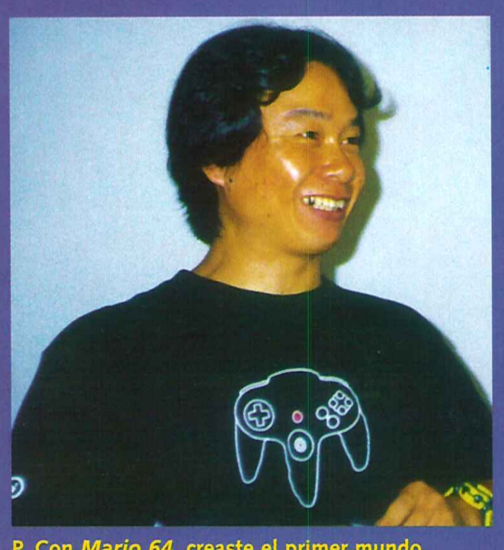


INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Shigeru Miyamoto

Director General de Nintendo

¡RESPONDEMOS A TUS PREGUNTAS!



P. Con *Mario 64*, creaste el primer mundo tridimensional auténtico, y revolucionaste el universo de los videojuegos. Como no es probable que los juegos lleguen a ser en 4-D, ¿cuál crees que será el próximo avance?

Todo el mundo se centra en lo que las nuevas tecnologías serán capaces de hacer, y en cómo aprovecharlas para los juegos. Pero en realidad, lo que necesitamos es un "invento" nuevo. En estos momentos trabajamos para establecer las bases de una nueva experiencia jugable, y la tecnología tan sólo juega un papel relativo. Creo que ya nos



△ *Mario 64, el primer mundo en auténticas 3D, sigue siendo un título excepcional. El próximo paso para Shigeru y Nintendo es un "juego de nueva invención". Muyyyyyy interesante.*

encontramos en un momento que ofrece la tecnología necesaria, lo que hace falta es creatividad a la hora de usarla. Lo que pretendemos es crear algo nuevo y único, y esa es una responsabilidad que creo que me corresponde. Con la Dolphin, las posibilidades creativas son aún mayores que con la Nintendo 64.

P. Siempre has estado ligado a personajes muy consistentes, como Mario y Link, pero, ¿crees que se conseguirá algún día, quizá con la Dolphin, que los jugadores estén *dentro* del juego?

Puede ser. En términos tecnológicos, ya se ha alcanzado el nivel que permite que esto ocurra. Quién quiera desarrollar en este sentido ya dispone de la tecnología necesaria. En Nintendo ya hemos probado esta alternativa con el juego *Talent Studio*, aunque no sé si puede considerarse un juego propiamente dicho. Quizá no se trate de un juego, pero puedes incorporar tu imagen o la de un amigo mediante la Game Boy Camera, y después realizar diversos



△ *El 64DD ofrece la posibilidad de los juegos on-line. De hecho, puedes pedirlo vía Internet.*

Shigeru habla de... DOLPHIN



La Dolphin se basa en un concepto de libertad absoluta: puedes hacer esto si quieres, pero si no te apetece, no tienes por qué. Así es como queremos que sea.

retoques. Eso no es nada del otro mundo, pero lo bueno es que puedes trasladar esas imágenes a un paquete animado. Es como realizar los juegos en 3-D que hacemos nosotros: el mismo proceso. La idea es interesante.

P. ¿Qué piensas de los juegos *on-line*? ¿Te gustaría involucrarte?

Estoy muy interesado en los juegos *on-line*, y entiendo que la gente esté entusiasmada (todo el mundo habla de ello). Pero ya sabes cómo funciona Nintendo: nunca se dedica a copiar lo que hacen otras empresas. Por lo tanto, si algún día me veis hablando de juegos *on-line*, será porque hemos descubierto una forma nueva de enfrentarnos a la idea. No lo intentaremos simplemente porque se hable de ello.

P. ¿Qué ideas puedes aportar al mundo de los juegos *on-line*?

Lo que se necesita es simple y puro entretenimiento. Considero que Nintendo es una empresa de entretenimiento, por la que siente afecto gente de procedencia muy diversa; por eso, si nos adentramos en el mundo de los juegos por Internet, debería tratarse de algo de principios sencillos y a un precio asequible. Después de darle muchas vueltas al asunto, he llegado a la conclusión de que los juegos en red todavía no han alcanzado un nivel que permita que los disfrute una audiencia masiva, todo lo contrario de lo que sucede con los videojuegos, que han demostrado ser capaces de entretener a millones de personas gracias a su sencillez. Cuando pienso en la infraestructura de los juegos *on-line* en todo el mundo, el coste de establecimiento de redes en cada país, de momento, resulta demasiado caro. Pero hay otro problema: si millones de personas intentaran jugar conectados a la vez, el ordenador central se colapsaría de inmediato. Por lo tanto, puede decirse que sí, Nintendo está interesado en los juegos *on-line*, pero no creo que nos lancemos a ellos en un futuro inmediato.

Sin embargo, estamos llevando a cabo diversos experimentos. Por ejemplo, Nintendo ha



△ *La pantalla de opciones del 64DD. Desde aquí puedes acceder a la primera experiencia on-line de Nintendo.*

anunciado ya que venderemos el 64DD en Japón a través de un único servidor de Internet, y también hemos hecho público un sistema para conectar la Game Boy a teléfonos móviles. Y cuando hablo de Game Boy y teléfonos móviles, me refiero a juegos *on-line* a tiempo real.


GO! GO!

Shigeru habla de... JUEGOS ON-LINE

Si en algún momento nos decidimos a hablar de juegos on-line, será por qué hemos dado con un enfoque nuevo. No lo haríamos para seguir la corriente que arrastra al resto.

P. Con PlayStation 2, Sony cree que será capaz de hacer que los jugadores sientan emociones con los juegos. ¿Cuál es vuestra misión con la Dolphin, y cómo funcionará en comparación con la nueva PlayStation?

¡La Dolphin dispondrá de un Super Emotional Engine! No, en serio, es una pregunta muy interesante. La realidad de la PlayStation 2 es que resulta muy difícil hacer juegos, porque tienes herramientas nuevas, y la gente espera que ofrezcas gráficos y sonidos cada vez más realistas. Pero Nintendo siempre se ha empeñado en hacer las cosas de otra forma. Siempre hemos procurado deformar la realidad: nos hemos encargado de tomar la vida real y realizar una versión algo diferente. Me gusta que la gente lea entre líneas. Ni es bueno ni es malo: algunos desarrolladores pensarán que está bien, pero quizá a otros les parezca mal. Yo pienso que las dos opciones son válidas. Dolphin será un sistema que podrá hacer realidad ambos deseos.

Shigeru habla de... PRÓXIMO PASO DE NINTENDO

Lo que queremos es crear algo nuevo y único, y creo que esa responsabilidad me corresponde. Con la Dolphin, las posibilidades creativas son mayores que con la N64.

Pretendemos que con la Dolphin cada uno actúe según sus pretensiones. Puedes hacer una cosa, pero no lo intentes si no quieres.



Zelda: Mask of Mujula: ***no lo podremos disfrutar ya mismo. Hay que esperar hasta Navidad.***

P. ¿Qué importancia va a tener el DVD en el desarrollo?

Mucha. Dicho esto, debo admitir que tiempo atrás pensamos en seguir utilizando cartuchos, incluso en la Dolphin. Sin embargo, el DVD es algo que puede reducir los riesgos comerciales para terceros desarrolladores, por lo que creo que es una buena idea acercarnos a sus necesidades. Y también tiene que ver con esa actitud de dejar hacer según las ambiciones de cada uno. Con el DVD, si alguien quiere programar juegos con una gran capacidad de memoria, puede hacerlo, pero si no les apetece utilizar la enorme capacidad de memoria del formato DVD, también pueden pasar. Otorga más libertad que un cartucho.

P. ¿Te arrepientes de la decisión de adoptar el cartucho en lugar del CD en la N64?

No. Desde el punto de vista de terceros desarrolladores, puede que el cartucho sea más arriesgado, por culpa del coste del formato, pero no podríamos haber realizado juegos tan revolucionarios si nos hubiéramos decantado por el CD. *Super Mario 64* y *Zelda* no tendrían razón de ser en un CD. A mucha gente le costará admitirlo, debido al gran éxito que ha cosechado la PlayStation en términos comerciales. Pero cuando vieron el bombazo de *Zelda* o la originalidad de *Mario 64*, estoy seguro de que muchas empresas de desarrollo que sólo han hecho software para PlayStation sintieron envidia, ya que se trataba de algo imposible de plasmar en un CD.

P. ¿Crees que Sony y la PlayStation 2 suponen una amenaza muy seria?

Creo que debes saber que Nintendo no pretende competir con Sony. Lo que nos importa es lo que Nintendo puede y *debe* hacer: ser originales y únicos. Por lo tanto, tengo la esperanza de poder hacer juegos para la Dolphin en una atmósfera relajada, sin tener que preocuparme por la competencia.

P. Se rumorea que Mario y Luigi "envejecerán" un tanto en la Dolphin. ¿Cómo lo conseguiréis y qué diferencias aportará a la jugabilidad?

Bueno, puede que ver a Mario y a Luigi con unos cuantos años más sea una buena idea, pero por ahora, eso es todo lo que puedo decir. Hace unos 20 años, cuando estaba creando al personaje que más tarde se llamaría Mario, la gente adulta jugaba con videojuegos tanto como los más jóvenes, pero con el tiempo, Mario adquirió un matiz algo más "infantil", ya que al equipo se unieron más diseñadores. Yo siempre intento pensar en la mejor forma de sacar provecho del mismo personaje, de modo que pueda resultar atractivo para audiencias más adultas. No quiero que un adulto sienta vergüenza de jugar con un título de Mario, por lo que estamos intensificando la calidad del diseño, de modo que los más mayores también aprecien su potencial. Por ejemplo, en su próxima aventura, no hará la señal de la victoria tan a menudo.

P. ¿Habrá un título de *Metroid* para la N64?

No estoy involucrado de forma directa en la producción de *Metroid*, pero el productor ya sabe que ansiamos ese título, y que hay mucha gente que nos lo pide, algo que puede animar tanto a él como a su equipo. Por desgracia, se pasan la mayor parte del tiempo creando juegos para Game Boy, que en estos momentos vive una especie de segunda juventud, por lo que suelen estar muy ocupados. Pero han recibido tantas peticiones, que están estudiando en serio la posibilidad de crear una versión de *Metroid* para N64 o Dolphin.

P. ¿No te gustaría crear un personaje completamente nuevo en lugar de utilizar una y otra vez a Mario, Link y demás?

Sí, crear personajes y juegos nuevos es algo que nos llama la atención. Por esta razón estoy trabajando en una organización más sistemática para Nintendo. En otras palabras, estábamos demasiado ocupados con las secuelas de algunos juegos originales, y no nos quedaba el tiempo ni los recursos necesarios para el desarrollo de



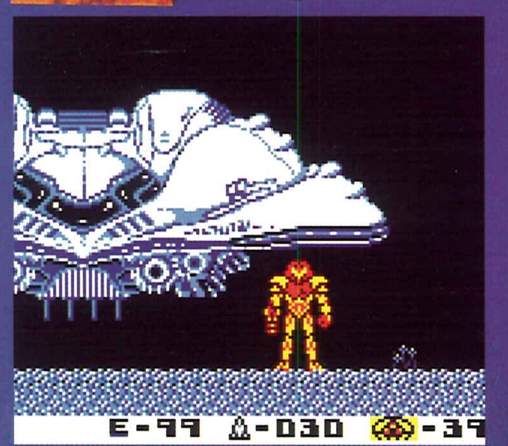
Metroid para SNES. Un juego buenísimo donde los haya. Según Shigeru, puede que pronto veamos una versión para N64 o Dolphin.

Shigeru habla de... UN NUEVO METROID

Hemos recibido muchas peticiones, y eso nos halaga. Nintendo se está planteando en serio una versión de Metroid para N64 o Dolphin.

Shigeru habla de... PLAYSTATION 2

Debéis saber que Nintendo no pretende entrar en liza con Sony. Lo que nos importa es lo que Nintendo puede y debe hacer: ser únicos y originales.



Metroid para Game Boy. Sería una pasada verlo acompañando al lanzamiento de la Game Boy Advance.

nuevos personajes. Pero ahora tenemos muchos más recursos a nuestra disposición. Por ejemplo, en Nintendo está aumentado el número de desarrolladores, por lo que nos resulta más fácil crear algo nuevo al tiempo que podemos seguir elaborando secuelas. También nos estamos asociando con empresas independientes. Ya nos hemos aliado con un equipo de Capcom, con lo que trabajaremos para crear una versión de *Legend of Zelda* para Game Boy. Y hace poco anunciamos la creación de una nueva compañía, junto con Konami, para desarrollar software nuevo para la Game Boy Advance.

P. Si la Game Boy Advance no es capaz de plasmar gráficos en 3-D, ¿será muy diferente de la Game Boy actual? ¿Se limitará tan sólo a ofrecer gráficos más vistosos?

Buena pregunta: ¿por qué Nintendo saca a la venta la Game Boy Advance si ya tenemos la Game Boy? La respuesta puede radicar en la tecnología de comunicación que incorpora la nueva máquina. Por desgracia, estas ideas pueden imitarse sin mucho esfuerzo, así que no daré más detalles. Pero conforme se acerque la fecha de lanzamiento de la Advance, convocaremos las ruedas de prensa pertinentes para que todo el mundo entienda lo que pretendo decir. En Nintendo no creemos que los avances en la tecnología del hardware por sí solos puedan ofrecer a los creadores de juegos más posibilidades por lo que se refiere a jugabilidad. Por esta razón, Nintendo procura conectar entre sí todas las plataformas de que dispone, ya que es la mejor forma de aumentar las posibilidades de los desarrolladores para crear software único y exclusivo para nuestras máquinas.



Shigeru es el cerebro creador más importante de Nintendo. En estos momentos, está ideando el mando para la Dolphin.

Shigeru habla de... GAME BOY ADVANCE

¿Por qué Nintendo lanza la Game Boy Advance si ya existe la Game Boy Color? La respuesta radica en la tecnología de comunicaciones que incorpora.



Link reducido para que quepa en Link's Awakening, para Game Boy. ¿Estará Shigeru trabajando en la nueva aventura de Link?

Link en Zelda 64. Otro personaje brillante salido de la cabeza de todos sabéis quién.

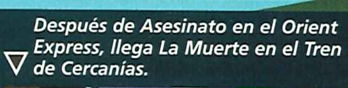
PRECEDENTES EN 64

El mes pasado publicamos un inolvidable *Cuenta Atrás* de *South Park Rally*.

MAGIA ANIMAL
Las carreras de *South Park Rally* son muy divertidas, gracias a los inocentes animalitos que pululan por los circuitos. No puedes matarlos, pero a la menor colisión con la carrocería de tu bólido, saldrán despedidos por el aire y rebotarán por los edificios colindantes como si de una pelota de goma se tratara. Ahora, cuando te digan "¡mira, un burro volando!", no te lo tomes a guasa.







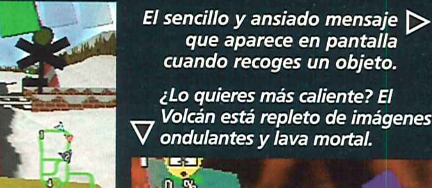
▽ *Después de Asesinato en el Orient Express, llega La Muerte en el Tren de Cercanías.*





△ *Al bueno de Mr. Hanky, los reyes tan sólo le dejaron sacos y sacos de carbón. A ver si el año que viene se porta mejor.*

▽ *A juzgar por el mapa, Stan tendrá que pisar a fondo el acelerador si quiere atrapar al resto.*

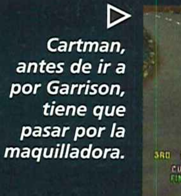


El sencillo y ansiado mensaje que aparece en pantalla cuando recoges un objeto. ▷



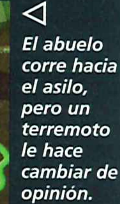
▽ *¿Lo quieres más caliente? El Volcán está repleto de imágenes ondulantes y lava mortal.*





▷ *Cartman, antes de ir a por Garrison, tiene que pasar por la maquilladora.*





◁ *El abuelo corre hacia el asilo, pero un terremoto le hace cambiar de opinión.*

SOUTH PA

Acclaim crea un nuevo juego de carreras.

LA FICHA

SOUTH PARK RALLY	
DE:	*Acclaim*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
CONTROLLER PAK: 1 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*
9.990 pesetas	

M*ario Kart 64* llegó en los primeros tiempos de la N64 y, aunque parezca sorprendente, nadie ha conseguido mejorarlo hasta la fecha. Rare se acercó bastante con su impresionante *Diddy Kong Racing*; Atlus, gracias a *Snowboard Kids*, se apuntó un tanto con su forma nevada de tratar el género, pero la vulgaridad de otros títulos, como *Lego Racers* y *Penny Racers*, obliga a plantearse si no sería mejor resignarse a que sólo Nintendo se dedicara a este género de carreras.

No obstante, creemos que los de Acclaim hacen oídos sordos a nuestro apocalíptico consejo. Tras brindarnos un *shoot 'em up* en primera persona y un juego tipo concurso, ambos basados en South Park, ahora se han propuesto hacer la competencia a Mario y sus amigos y han colocado a Stan, Kyle, Kenny y Cartman al volante de minúsculos karts, en un nuevo juego de carreras. Pero, ¡ojo al dato!, han decidido que son más listos que los chicos de Nintendo, y han incorporado montones de ideas nuevas sin probarlas previamente.

¿Habrá estirado Acclaim más el brazo que la manga? Apostar por cambios inusuales en la fórmula ganadora de Nintendo, ¿no será una locura, sobre todo si tenemos en cuenta que se la juegan con una licencia del tirón de South Park? Vamos a comprobarlo.





△ *El arma alienígena puede enviar a una vaca a la tumba en un santiamén. Chuletón de Ávila al punto.*

◁ *Caos generalizado por culpa de un par de calzoncillos. Como en mi casa cada mañana.*



RK RALLY

PILOTOS LOCOS

Tras el desengaño que supuso la birriosa lista de personajes de *South Park* y *Chef's Luv Shack*, a uno se le anima el espíritu cuando ve el abultado elenco de protagonistas de *South Park Rally*. Cada uno conduce un vehículo que se adapta a su personalidad; por lo tanto, Jesús surfea sobre una nube, Ike siembra el pánico en un cochecito de bebé, y el Chickenlover conduce su furgoneta (y no un pollo, como era de esperar). La animación es excelente: los personajes se ladean al virar en las curvas, giran la cabeza cuando hacen marcha atrás, sufren conmociones cuando su vehículo vuelca por culpa de una bomba de agua…

Jesucristo Superstar se ha perdido en el nivel, por lo que no llegará muy lejos.

Otra vez Mr Hanky rodeando a Starvin' Marvin. Su vehículo es un saco de trigo. Original, no cabe duda.

Tiene ese careto porque acabas de chocar con él.

Deberás correr como alma que lleva el diablo si quieres conseguir ese personaje extra.

GO! GO!

SONRISAS SECRETAS
Si tienes tiempo, vale la pena husmear por todos los rincones de cada nivel. Siempre darás con algún lugar secreto que esconda algún valiosísimo reforzador y, aparte, el juego oculta en estas zonas escondidas algunos de los mejores escenarios: como por ejemplo el alucinante túnel iluminado del nivel de Big Gay Al. Si decides visitar semejantes parajes, seguro que encontrarás un escudo protector de Mr. Hanky para ahorrarte problemas.



Rally en fiestas de guardar

Todas las carreras del modo Championship de South Park Rally se basan en fechas importantes del calendario, como la Pascua, el Año Nuevo o el Día de Acción de Gracias (una americanada como una catedral). En cada circuito debes cumplir una misión, tal y como vamos a demostrar.

RALLY DAYS

Es la misión más sencilla de todas y, por lo tanto, la menos divertida. El ganador de Días de Rally será el primero que consiga pasar sobre cuatro puntos de control colocados en los lugares más inverosímiles: se impone, pues, un conocimiento a fondo del mapa. También debes ser un as con las armas, ya que como un rival se aleje demasiado, no creemos que se decida a frenar para dejarte ganar.

Buscan el punto de control 4, y en él están. La victoria es suya.





Ese autobús invade el carril contrario como si tal cosa. El código de circulación se lo saltan a la torera.

COW DAYS

Éste está mucho mejor. Todo el mundo está infectado por la enfermedad de las vacas locas, y el primer jugador que logre retener el antídoto el tiempo suficiente para curarse del todo, es el ganador. Es una caña de carrera (intentar huir del resto cuando la poción está en tu poder te pondrá los nervios de punta), sobre todo si compites contra los amigos y se conocen los atajos.

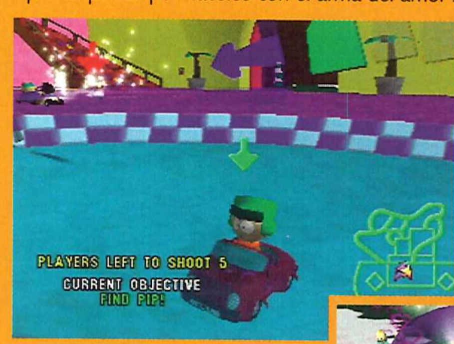
No es raro ver que los conductores se apilan como paquetes.

Cuando has recogido el antídoto, dispones de algunos segundos de invulnerabilidad. Una vez agotados, empieza la persecución de locos.



VALENTINE'S DAY

Aunque no lo digan, se trata de un deathmatch, y la idea consiste en disparar a todos tus rivales con el arco y las flechas de Cupido. Pero ahora viene lo bueno; tan sólo hay un arco para todos, así que las peleas por hacerse con el arma del amor serán encarnizadas. Apuntar es casi imposible (como te gires para intentarlo, te chorizarán el arco antes de que te dé tiempo a decir esta boca es mía). Divertidísimo.



Stan conduce por la piscina cubierta de Big Gay Al. ¡Así se ahorrará los calentones!



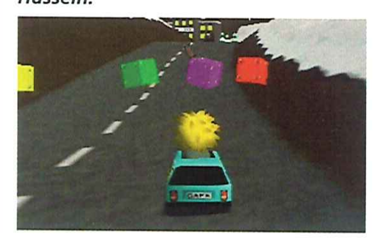
¡Una escena romántica en South Park Rally! Como diría Karina, son la flechas de amor para ti.

REFUÉRZATE OTRA VEZ...

South Park Rally está repleto de armas para que tus enemigos respeten tu autoridad. Aquí tienes nuestro tetraplan para mejorar tu vida... y arruinar la del resto.

¡ATRAPA!

South Park Rally ha tomado prestados los reforzadores en forma de cubos de colores de Mario Kart, si bien no siempre esconden un arma. Entre las posibles recompensas podrás encontrar los propulsores a pedo de Phillip, una lata protectora de pastel de carne, o el Especial Saddam Hussein.



¡SELECCIONA!

Si te haces con un arma, puedes almacenarla junto con dos más, y cambiar cada vez que quieras con C-abajo. De esta forma, resulta más fácil guardar la pieza más valiosa de tu arsenal para el final de la carrera, de modo que puedas obsequiar a los rivales más persistentes con el tratamiento que se merecen.



¡DISPARA!

Entre las armas menos conocidas tenemos la bomba de agua, que planea en la distancia antes de reventar con una explosión azul muy llamativa, y la muñeca T&P, que dota al vehículo de tres impulsos de velocidad mediante pedos. El arma alien con apuntado automático también es muy útil.



¡TEN PACIENCIA!

No todas las armas provocan un efecto inmediato. Tanto el Perro de Stan como la "Dama De La Noche" funcionan tan sólo cuando pillan a un enemigo, momento en el cual reducen la velocidad de su vehículo, o reducen la visión del conductor, respectivamente. No te pierdas tampoco el charco de vómitos.





AHORA LO VEO TODO CLARO
En un rincón de la pantalla hay un pequeño mapa que sirve para tener localizados a todos los corredores dentro del circuito, y conocer la localización exacta de cualquier ítem o punto de control. Sin embargo, puedes desconectarlo cuando quieras, para que los enfrentamientos sean aún más intensos; es como aventurarte en el deathmatch de *GoldenEye* sin radar.



QUÉ SADDAM, SADDAM...
De todos los ítems del juego, el "Especial Saddam Hussein" es el más sorprendente. Su efecto es, cuando menos, alucinante; de repente aparece el jeto del dictador iraquí en medio de la pantalla para hacerte perder la concentración de modo que los rivales te pillen la delantera. Para la secuela ya han prometido la aparición del Ayatollah Homeini, de Ho Chi Minh... y del Califa Rojo en la versión española.



SPRING CLEANING

Se parece mucho a Rally Days 1, si bien en este caso la acción se multiplica al tener que colocarte uno de los tres pares de calzones (más bien pantalones) disponibles antes de pasar sobre los puntos de control. Esta carrera frenética es, con toda seguridad, la mejor del lote: como lleves puestos los gallumbos, sentirás en tu cogote el aliento de la estampida del resto; al más mínimo toque, perderás el cubrevergüenzas y ya te puedes despedir.



△ *Esto parece una escena de F-Zero. ¿Eso es una pared o el suelo?*

Algo me dice que Pip va en sentido contrario. Están locos estos ingleses. ▷

READ-A-BOOK DAY

Atrapa a los pollos que pululan por las calles y llévalos al punto de control. A pesar de que tienes licencia para empujar y disparar a tus rivales y robarles sus plumíferas capturas, este nivel es una experiencia bastante anodina. No obstante, ten cuidado con la furgo de Chickenlover: si chocas con ella, algunos pajarracos saldrán despedidos, y te preguntarás qué demonios estaban haciendo ahí adentro.



△ *Ya tienes un pollo, pero te faltan muchos. A empollar tocan.*

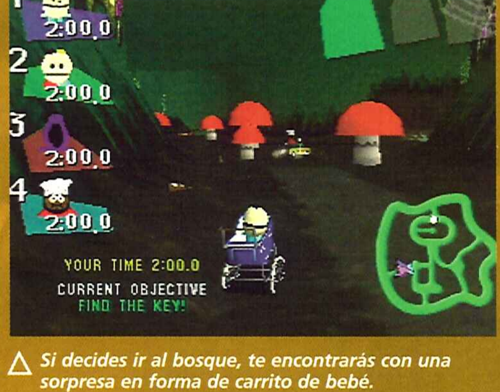
◁ *Mr. Garrison pasa al lado de un alien a toda pastilla. ¿Dónde está el agente Mulder?*

MILLENNIUM NEW YEAR'S EVE

"Año nuevo del Milenio". La fecha más celebrada del calendario: este nivel habría sido mucho más importante si South Park Rally hubiera cumplido la fecha de lanzamiento original, prevista para antes de las fiestas navideñas. Es casi idéntico al tramo de los Cow Days, aunque en esta ocasión los competidores son capaces de cualquier cosa por dar con una llave, y no con un antídoto. Por desgracia, los corredores que controla el ordenador siguen una ruta preestablecida una vez tienen la llave. A pesar de todo, las luchas son tan encarnizadas como en Cow Days.



△ *Si la batalla con el Señor Oscuro del Nuevo Año sigue así, puedes encontrarte en el Fin de los Días.*



△ *Si decides ir al bosque, te encontrarás con una sorpresa en forma de carrito de bebé.*

No suele ser muy habitual que alguien se atreva a introducir cambios en el género de las carreras. Desde los tiempos del primitivo Pole Position, con sus circuitos planos, los juegos de carreras siempre han plasmado un viaje sencillito de A a B. La única diferencia entre unos y otros son alguna que otra arma explosiva, un edificio futurista o algún vehículo de aspecto extravagante.

Dicho esto, resulta refrescante comprobar que la empresa de desarrollo australiana Tantalus utiliza su licencia de South Park para experimentar un poco. En un principio, el ejercicio no parece haber funcionado muy bien (no tardarás en calificar a South Park Rally como una versión compleja de *Mario Kart*), pero una vez empiezas a conocer los mapas, las armas y las formas de juego, y reunes a unos cuantos amigos en tu sala de estar para compartir la experiencia, se hace evidente que el atrevimiento de Atlus ha dado sus frutos.

Los desarrolladores no han utilizado tan sólo ideas propias: la acción de *Mario Kart* siempre ha estado en el punto de vista de Cartman y sus colegas de carrera. Los vehículos tipo Kart son

GRÁFICOS ***Los escenarios de South Park* Rally *son mucho más parecidos a la serie que el resto de entregas.***

rápidos y de fácil manejo, los circuitos se ambientan en granjas, bosques y ciudades cubiertas por la nieve, y todas las carreras están repletas de armas súper destructivas. De hecho, Si *South Park Rally* permaneciera fiel al formato tradicional de "Corre Hasta La Meta", no sería más que una burda copia basada en la serie South Park, como el original *South Park* (que imita con descaro a *Turok 2*), y *Chef's Luv Shack* (que sigue las directrices de *Mario Party*).

Pero *South Park Rally* incorpora un estilo basado en misiones que lo convierte en una pieza única entre los juegos de carreras, al igual que *Turok: Rage Wars* lo es entre los shoot 'em up. Los niveles, más que circuitos, son mapas enormes con múltiples rutas. No existen las tradicionales líneas de meta, y las carreras en realidad no son carreras, sino una especie de "deathmatch" para varios jugadores en los que el objetivo consiste en ser el primero en disparar a todos tus rivales, o en pasar sobre cuatro puntos de control colocados al azar. La pericia con el acelerador es importante, pero para triunfar en *South*


GO! GO!

sus más y sus menos

+

- Súper rápido.
- Modo para varios jugadores excepcional.
- Universo South Park convincente.

–

- No hubiera ido mal una cámara más manejable.
- Los pilotos de la CPU no ofrecen diversión.

Si esto te gusta...

Mario Kart 64
Nintendo
M64/1, 91%
El mejor título para varios jugadores sobre ruedas.



8 GRÁFICOS
Escenarios convincentes, aunque los contornos de los objetos son algo angulosos.

9 SONIDO
Melodías pegadizas y más voces sampleadas de las que puedas recordar.

8 TECNOLOGÍA
En ocasiones, Tantalus explota las posibilidades de la N64 mejor que Acclaim.

9 DURABILIDAD
El modo para un jugador ofrece entretenimiento a saco, y el de varios jugadores ni te cuento.

VEREDICTO
Una variación sorprendente y divertida de la fórmula de *Mario Kart*. En una palabra: genial.



89%

Multipartidas

Cuando te canses de darles su merecido a los rivales del ordenador, reúne a tus amigos y enséñales lo que vale un peine

CARRERA ARCADE

Es igual que las carreras del modo Championship, pero puedes jugar a cualquier tipo de juego en cualquiera de los mapas. De esta forma, animas las carreras basadas en puntos de control. Contra rivales humanos, cada carrera es un desafío.



La monstruosa mansión de Big Gay Al es ideal para batallar.

Las fuerzas policiales de South Park están demasiado ocupadas pateando traseros como para hacer bien su trabajo.

BATALLA TRASERO

Se trata de un deathmatch en toda regla para varios jugadores, parecido al modo batalla de Mario Kart, pero aquí los globos han sido sustituidos por cuatro pares horribles de traseros. Lo malo es que los escenarios muy grandes no se adaptan bien a este tipo de batallas.



Hay tantos reforzadores repartidos por todos los escenarios como impresentables en cada edición de Furor los domingos por la noche.

GRIDIRON

Es muy parecido a Batalla Trasero, si bien en esta ocasión la acción transcurre en un campo de fútbol americano. Gracias a su menor tamaño, las luchas son más vistosas, y hay más animales descarriados que puedes atropellar.

Cuatro jugadores, dieciséis nalgas, y un montón de moratones a la vista. De eso te encargas tú.



Mira el recuadro inferior derecho: Stan coloca su culo sobre la línea. ¿Servirá de touch down?

Park Rally deberás, además, pulir tu habilidad a la hora de interpretar mapas, aprender de memoria las rutas más rápidas entre las diferentes zonas, y sacar el máximo provecho de tus armas para reducir al máximo las posibilidades de tus rivales.

Con todo ello, las partidas son de lo más envolvente. Puede haber hasta seis corredores (cuatro de los cuales pueden ser humanos), por lo que las batallas son súper intensas, ya que todo el mundo compite por ser el primero en recoger a los pollos cacareantes, colocarse los gallumbos, o servir limonada en las mesas del restaurante. El ritmo es muy rápido; puedes recoger el antídoto para la enfermedad de las vacas locas, y acto seguido, lo más probable es que alguien te lo birle sin que te des ni cuenta, o descubrir de repente que estás más solo que la una (probablemente perdido), mientras el resto del pelotón corre que se las pela hacia el siguiente punto de control. En resumidas cuentas, *South Park Rally* es el primer juego de carreras que casi consigue igualar los desafíos frenéticos y caóticos sobre ruedas de Mario Kart. Todo un logro.

Algunos enfoques del juego no son tan buenos como otros. El juego ofrece unas batallas excelentes repletas de armas a la mar de llamativas. Pero cuando la tarea consiste simplemente en recoger objetos, como es el caso de los huevos de conejo mutantes de Easter Day ("Día de Pascua"), apenas sí verás pasar a tus rivales, por lo que la carrera será como jugar un solitario, sin tener ni noticias de lo que hacen los demás. No obstante, al menos puedes elegir, ya que como mínimo la mitad de los 14 desafíos de *South Park Rally* presentan una carrera divertida.

Los ocho circuitos son excelentes. Al principio parecen demasiado complejos, ya que se llevan a cabo a diversas alturas que se unen mediante rampas y caídas, y presentan montones de zonas pequeñas enlazadas por carreteras, túneles y puentes. Sin embargo, después de unas cuantas partidas de prueba, moverte por ellas es pan comido, y una exploración más a fondo redunda en la localización de numerosos atajos, gran cantidad de zonas secretas bien escondiditas, y reforzadores que se ocultan en los rincones más inhóspitos. Además, el escenario cambia en cada nivel; primero pasarás por casas nevadas, a continuación derraparás alrededor de granjas de pollos, y acabarás pegándotela contra la sección de lencería de unos grandes almacenes.

Pero lo mejor de todo es la atención por el detalle que han prestado los chicos de Tantalus, ya que han llenado hasta los topes cada nivel de pijotadas innecesarias pero muy llamativas. Por todas partes hay autobuses escolares, tarjetas de crédito y tractores que impiden el paso a los corredores: trenes de alta velocidad te adelantan cuando intentas atajar por un túnel, y las cunetas de las carreteras están repletas de conejos, vacas y ovejas demasiado curiosos, que vuelan por los aires a la más mínima colisión. Los escenarios de *South Park Rally* son mucho más parecidos al universo real de South Park que el juego original, y los efectos visuales que abundan por doquier hacen que este mundo de dibujos animados sea mucho más emocionante.

También ayuda el hecho de que la versión de Tantalus del motor de gráficos de *Turok 2* sea mucho más impresionante que el de Acclaim. De vez en cuando se producen apariciones súbitas de elementos, pero es en la distancia, y en ningún momento aparece esa niebla que parece ser ya marca de la casa, a su pesar, en todo juego que publica Acclaim. Las carreteras, casas, montañas y árboles no aparecen muy detallados, pero tanto *Jet Force Gemini* como *Donkey Kong* han demostrado ya que para divertirse no hacen falta gráficos de alta resolución. Lo más importante es que *South Park Rally* cuenta con la velocidad que debería ofrecer cualquier juego de carreras, pero además presenta un montón de momentos gráficos de gran factura: sin lugar a dudas, uno de los mejores lo conforman los helicópteros y coches que cuelgan en los laterales en el nivel del volcán.

Como era de esperar, *South Park Rally* resulta mucho más divertido cuando juegas con amigos. Los rivales del ordenador son muy válidos (de hecho, demasiado rápidos: ya lo comprobarás cuando sufras derrota tras derrota), pero las carreras son algo tristes cuando los únicos competidores son los que controla la máquina. Además, hay otro problema, y es que los jugadores de la CPU siempre conocen la ruta más rápida hacia todos los puntos de control u objetos; mientras tú no paras de subir y bajar rampas para dar con el primer objetivo, los coches que controla la máquina ya estarán a punto de alcanzar el cuarto punto de control.

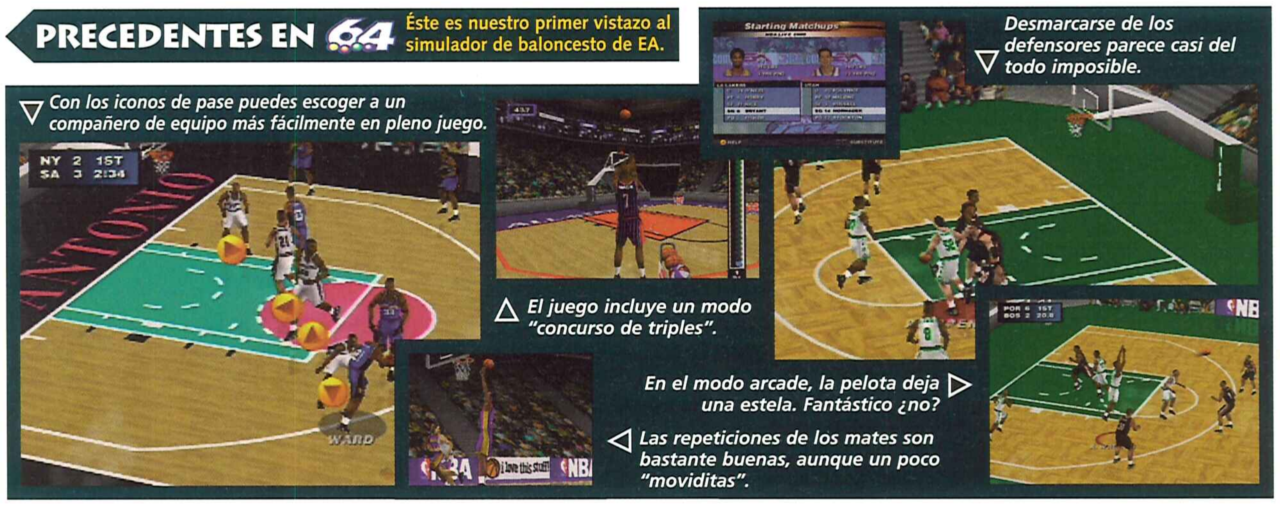
En el modo para varios jugadores, el resultado es mucho más justo. La pericia al volante no es tan importante, pues, al igual que en *Mario Kart*, las batallas sufren inesperados giros cada vez que se disparan armas o se toman atajos. Y además tus amigos y tú gozaréis de la oportunidad de pasarlo pipa en el maleducado universo de South Park: os reiréis sin parar del arsenal de armas, que incluye turbo-pedos, el terrorífico jeto de Saddam Hussein, mordiscos a porrillo, y unas ratas asquerosas que te hacen patinar y dejan un manchurrón de sangre con la marca de tus neumáticos impresa encima cuando las aplastas. Aparecen casi todos los protagonistas de la serie de televisión, por lo que nos encontramos ante un juego mucho más satisfactorio para los incondicionales de South Park; de hecho, no habíamos visto una galería de individuos tan divertida desde los tiempos de Mario.

En el fondo, a *South Park Rally* no se le puede pedir más. En ocasiones resulta tedioso, pero cuando funciona, lo hace de una manera brillantísima. *South Park* y *Chef's Luv Shack* eran títulos mediocres que pretendían aprovechar el filón de una gran licencia. *South Park Rally* ofrece innovación, entretenimiento, y a todos los personajes de *South Park* en un solo título.

Nintendo debería cubrirse las espaldas.

PRECEDENTES EN 64

Éste es nuestro primer vistazo al simulador de baloncesto de EA.



Con los iconos de pase puedes escoger a un compañero de equipo más fácilmente en pleno juego.

El juego incluye un modo "concurso de triples".

Desmarcarse de los defensores parece casi del todo imposible.

En el modo arcade, la pelota deja una estela. Fantástico ¿no?

Las repeticiones de los mates son bastante buenas, aunque un poco "moviditas".

NBA LIVE 2000

Michael Jordan celebra otra victoria, aunque esta vez nos faltó poco.

Te damos dos pistas: le llaman Air y luce calva

Los lucrativos acuerdos de licencia de la NBA con, prácticamente, cada compañía de software del mundo, comporta que, en España mismo, donde el deporte nacional es el fútbol, haya más oferta de juegos de baloncesto que de tenis o de petanca. Hasta ahora, sin embargo, ninguno había contado con el beneplácito del jugador de baloncesto más famoso de todos los tiempos.

Michael Jordan siempre se había mantenido al margen, pues seguramente estaba demasiado ocupado o forrado para decantar su interés hacia algo tan trivial como un juego para consola; pero ahora, debido a su retirada, las cosas son bien distintas. *NBA Live 2000* supone su reaparición en un videojuego, pues la última vez que pudimos verle fue en *Space Jam*, la versión consolera de la película de dibujos animados que protagonizó en compañía de los personajes de la Warner. En la simulación de la mayoría de los encestes de este juego, aparecía una misteriosa sombra para tapar el dorsal del jugador nº 23 de los Chicago Bulls. Pero, la cuestión es: ¿puede la figura de este deportista llegar a hacer sombra a los demás videojuegos?

Por desgracia, no puede. O al menos, no mucho. Hay capturas de movimientos, un modo arcade y partidos de uno contra uno, pero es difícil controlarlo con las sacudidas gráficas. Los equipos de la CPU tienen el partido ganado cada vez que salen a la cancha, al revés de lo que sucede en *NBA Courtside*. Los jugadores están embutidos en cuerpos bastante deformados, a consecuencia de la falta de polígonos, y el juego nunca llega a verse nítidamente, ni en el caso de cuando sois dos jugadores en pantalla. O sea, que no es nada del otro mundo.

Por lo tanto, *NBA Live 2000* se distingue de los demás juegos actualmente en venta porque cuenta con la estrella mundial del baloncesto, un hecho del que EA es perfectamente consciente. El apellido Jordan aparece claramente destacado tanto delante como detrás de la caja, el jugador hace una exhibición de mates en la pantalla de opciones, y la mayoría de personas que compren el juego lo harán porque después intentarán imitar a su ídolo mientras practican con la canasta que tienen montada en el jardín o en el garaje. Para los usuarios que no sean fieles seguidores del deportista más rico del mundo, hay alternativas mejores.

LA FICHA

NBA LIVE 2000

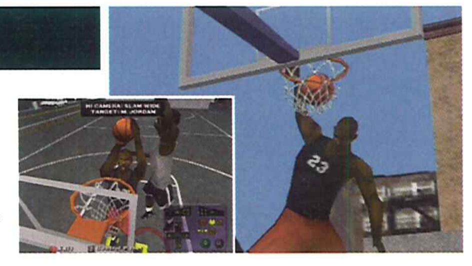
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 123 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

Precio no disponible

VENCE AL CAMPEÓN

Si quieres jugar como Jordan, tendrás que ganarle en un partido cara a cara por las calles de una ciudad cualquiera. Meter una canasta es realmente difícil y conseguir desmarcarse del gran jugador es como intentar despistar al chico que custodia la salida de Kokiri Forest en *Zelda*. Nosotros tuvimos que recurrir a los lanzamientos desde largas distancias.



sus más y sus menos

+
- Cuenta con la presencia de Michael Jordan.
- Muchos estilos de juego diferentes.
- Expresiones faciales.

−
- Debería ser mucho más suave.
- No es tan nítido como *NBA Jam*.
- Equipos de la CPU demasiado buenos.

Si esto te gusta...

NBA Courtside
Nintendo
M64/7, 92%
Pases muy logrados y gráficos nítidos. El mejor juego de baloncesto que existe.



6 GRÁFICOS
Le sobran los saltos de pantalla. El baloncesto real no es tan complicado.

5 SONIDO
Música un tanto irritante. Mantendrás bajo el volumen de tu televisor.

6 TECNOLOGÍA
Está atestado de repetición de imágenes, que siempre tienen su aliciente.

6 DURABILIDAD
Como todos los juegos de baloncesto, necesitarás más moral que el alcoyano para acabar toda una temporada.

VEREDICTO

Los fans más devotos de Michael Jordan puede que salten de alegría, pero *NBA Live 2000* no está hecho para el resto de los mortales.



70%

PRECEDENTES EN 

Nunca antes habíamos hablado de *Toy Story 2*. ¡Para eso está este artículo!



◁ *Dispara a un enemigo y explotará de la forma más inverosímil*

▽ *Puedes trepar o pasar sobre casi cualquier cosa, como es el caso de esta escoba.*

▽ *Otro juguete robótico con mal yogur machaca al más grande. ¡Explosión que te crio!*

TOY STORY 2

¡Hacia el infinito y más allá!

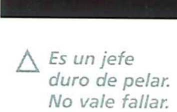
ROBOT RUCKUS

Si subes al ático, te encontrarás con este robot minijefe tarado. Por desgracia, parece invulnerable a los ataques de Buzz: los disparos láser rebotan hacia el espacio, y el ataque giratorio no sirve de nada. ¿El secreto? Deja que el engendro mecánico ataque y, justo en ese momento, apártate de su camino. Después de cada ataque quedará exhausto, y durante un par de segundos será vulnerable. Dispara una carga de láser cuando esté resoplando como un animal, o abalánzate con un ataque giratorio para darle su merecido. Repite la operación unas cuantas veces y al final caerá redondo, de forma que ganarás un trozo de pizza.





△ *Como puedes ver, los rayos láser rebotan.*



△ *Es un jefe duro de pelar. No vale fallar.*



Piensa en otra táctica mejor, ¡y rápido! ▷

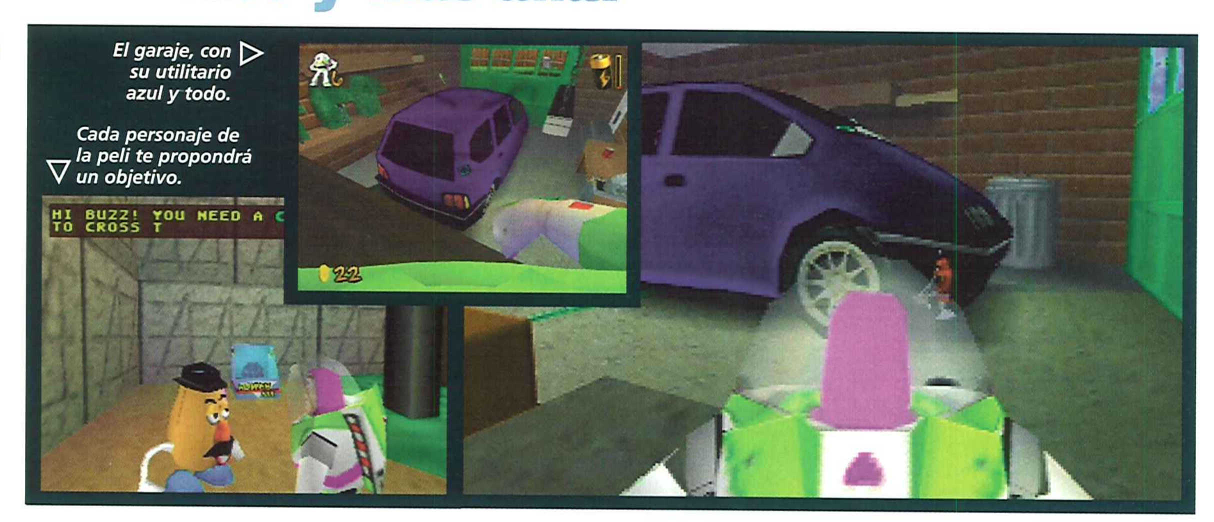


LA FICHA

TOY STORY 2

DE:	Activision
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	12 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible



El garaje, con su utilitario azul y todo. ▷

▽ *Cada personaje de la peli te propondrá un objetivo.*





◁ La cocina está repleta de peligros. ¡Al loro!

◁ La tostadora puede ser letal. Pasa de ella.

Paredes amarillas. ¡Es una casa a la última moda! ▷

La verdad es que, *a priori*, pensábamos que nos íbamos a encontrar con un plataformas 3D más del montón dispuesto a aprovechar el indudable tirón de una licencia con solera. Algo parecido a *Bichos*, que a partir de una película excelente se transformó en una de las excusas más pobres para un juego que habíamos visto ya muchas otras veces.

Por fortuna, y aunque no va a suponer competencia alguna para *Donkey Kong 64*, *Toy Story 2* resulta ser una experiencia bastante entretenida. Si tenemos en cuenta que el desarrollo corre a cargo de Activision, responsables también de *Bichos*, parece ser que llevan la lección bien aprendida.

Basado fielmente en el argumento de la película, de lo que se trata es de meterse en los transistores de Buzz Lightyear para lanzarte a la complicada misión de rescatar a Woody, el vaquero simpático. En lugar de los niveles ínfimos y lineales que aparecían en el horripilante *Bichos*, *Toy Story 2* ofrece áreas muy extensas que contienen todo tipo de actividades recreadas en un ambiente que evoca a *Micro Machines*.

El primer nivel, ambientado en la casa de Andy, comprende diversas habitaciones, repletas de mobiliario al que puedes encaramarte, colchones de muelles, y un par de balanzas que pueden servirte para propulsarte a los armarios más altos. En niveles posteriores saldrás al jardín y al mundo exterior. Buzz puede ejecutar saltos dobles (gracias a las alas retráctiles que lleva a la espalda), y lleva un rayo láser en el brazo con un ingenioso sistema para apuntar, que puede reforzarse a lo largo de los niveles.

DURABILIDAD

Se incluyen también las voces originales extraídas de la película, como la de Mr. Potato, nuestro preferido.

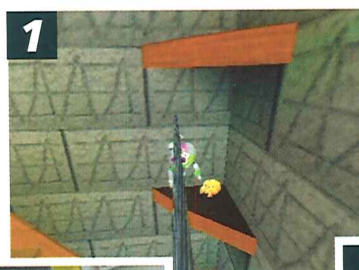
No es nada original, claro está, pero *Toy Story 2* es competente y jugable, con un control analógico decente y una cámara que, si bien tiene problemas para seguir el ritmo de la acción, se coloca detrás de Buzz con bastante rapidez. Cuenta incluso con las voces de los personajes principales extraídas de la película, como la de Mr. Potato, que es nuestro preferido.

Como era de esperar, en los niveles postreros el juego tiende a repetir actividades que ya has realizado antes (correr con el coche teledirigido, recoger objetos diversos, como ovejas o soldados de plástico...), pero al menos se apuntan ciertas dosis de inventiva al intentar que los objetos de consumo doméstico se conviertan en obstáculos y puzzles.

De hecho, lo que más nos duele es que las capturas y las fotos de la intro se hayan extraído de las secuencias de vídeo de la versión PlayStation. Aparte de esto, estamos ante una aventurita entretenida, poco pretenciosa pero bien construida, y aderezada con el encanto indudable de la película. Dirigido a los jugadores más jóvenes, *Toy Story 2* es una sorpresa agradable.

OVEJERO

Bo Peep (así se llama la individua) ha perdido a sus ovejas. ¡Y tú eres el encargado de encontrarlas! Hay cinco productoras de lana descarriadas por la casa de Andy: aquí tienes sus escondrijos:

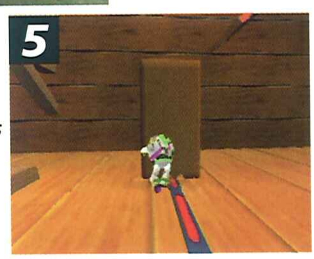


1 En la estantería que hay al fondo de la escalera. Trepa a lo alto de la estantería y baja por la cuerda para rescatarla.

2 En la cocina. Sube otra vez a la última estantería, tira la balanza de la cocina a la pica, y utilízala para propulsarte hasta la oveja errante.



3 En la sala de estar. Aprovéchate del sillón para trepar hasta la estantería de la esquina. Después, avanza por la librería para dar con tu lanuda amiga.



4 Una complicada. En el garaje, avanza por un lado a través de las barras oscilantes y los palos de las escobas hasta el rincón más alto. ¡Beeee!

5 En la buhardilla, empuja la caja, salta sobre la tabla de la sierra, cruza por las vigas del tejado, y salta para atravesar los clavos.

sus más y sus menos



- Diseño bastante bueno.
- Medio divertido.
- ¡Buzz Lightyear!

−

- Demasiado fácil.
- Nada nuevo.
- Escenas estáticas de la intro horribles.

Si esto te gusta...

Rocket: Robot on Wheels
Ubi Soft
M64/26, 88%
Súper original y megadivertida aventura de plataformas 3-D.



6 GRÁFICOS
Coloridos y sólidos, aunque algo confusos por culpa de su origen PlayStation.



6 SONIDO
Los efectos de siempre y la canción pegadiza de turno.



6 TECNOLOGÍA
Ni niebla ni apariciones súbitas, con un motor 3-D competente. Pero demasiado simple.



6 DURABILIDAD
Nada demasiado exigente para un jugador experimentado, si bien los más jóvenes estarán entretenidos un buen rato.

VEREDICTO
Un juego de plataformas entretenido y de buena factura basado en una peli que arrasará. Para pasar el rato sin demasiadas pretensiones.



77%





PRECEDENTES EN 

Es la primera vez que tenemos el gusto de conocer a Flik.

VOLAREEE...



Necesitarás demostrar tu destreza

Uno de los niveles más entretenidos de *A Bug's Life* es aquel en el que tienes que cruzar un nivel flotando por los aires con la ayuda de un diente de león, una de esas flores tan ligeras. El nivel está infestado de voraces pajarracos comehormigas, y por si esto fuera poco, el diente de león va perdiendo altura progresivamente. Así que, al más puro estilo *Pilotwings* tienes que aprovecharte de los "gases termales"(unos hoyos que hay en el suelo que despiden aire caliente) para volver a ganar altura. Es un detalle muy bueno, lo que pasa que te costará encontrar estos agujeritos para que te den impulso. Pero, mantente atento, porque en el momento menos pensado, aparecerá uno y tendrás que maniobrar para poder aprovecharlo.



Eso que tienes a tu izquierda es uno de los gases termales.

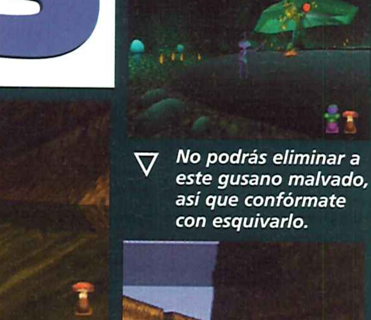


¡Huy, un escarabajo! Acribíllale a base de bayas y luego salta por encima.

¡Avispa al ataque! Uno de los momentos más emocionante.

A BUG'S LIFE

En un país multicolor.



Un encuentro con un jefe, un saltamontes llamado... Hopper.

No podrás eliminar a este gusano malvado, así que confórmate con esquivarlo.

El pequeño Flik, nuestro héroe. Es una hormiga, ¿no lo sabías?

Bieen! ¡Otro juego con la licencia de una fantástica peli! Lástima que, al igual que pasa con otros juegos con licencia (excepto, como no, *GoldenEye*), *A Bug's Life* no está a la altura del film. La conversión a consola de una película ingeniosa, divertida y muy bien hecha se ha quedado en un juego de plataformas un poco simple y fácil que no aporta nada nuevo y sorprendente, como en su día hizo *Banjo-Kazooie*, excepto unos simpáticos personajes. Por supuesto, no puede compararse con *Super Mario 64*.

Hay que tener en cuenta que *A Bug's Life* está dirigido a un público más bien infantil, aunque eso no debería suponer un freno para que lo puedan jugar todos los públicos. Sólo diremos que, probablemente, nuestros primitos y sobrinitos estarían la mar de contentos echando unas partidas a un juego entretenido, inspirado en una película de las que más les han gustado. Sin embargo, aquellos que ya llevan muchos juegos a las espaldas, se acercarán al juego con una visión un poco más crítica.

Si nos incluimos en ese segundo grupo, hay que decir que en *A Bug's Life* encontrarás que los gráficos aparecen, en montones de ocasiones, de la nada; que sus niveles, además de ser cortos, tienen un solo camino; y que los saltos carecen de precisión, lo que hará que te desesperes. Los insectos enemigos tienen el hábito de ir corriendo en círculos por ahí, sin ton ni son, hasta que se lanzan contra ti; vuelan fuera de tu campo de visión; caen a través de los techos o simplemente se lanzan al ataque sin que tú puedas hacer nada por esquivarlos.

Sin embargo, si nos incluimos en el primer grupo, tenemos que confesar que el cartucho logra momentos de diversión, que el hecho de que cuentes con la posibilidad de que el juego apunte automáticamente al enemigo más cercano para que puedas acribillarlo con bayas, es muy útil en algunas batallas, que nos encanta hacer de jardineros plantando semillas y que, por mucho que se le pueda criticar, Flik es Flik y Disney es Disney.

Resumiendo, *A Bug's Life* demuestra ser un juego de plataformas simple hasta la médula, pero que enganchará a los más menudos.

LA FICHA

A BUG'S LIFE

DE:	Activision/Proein
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	12 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

10.990 pesetas

sus más y sus menos

+
- Está basado en una película muy divertida.
- Seguro que gusta a los más menudos.

−
- Extremadamente simple.
- La cámara marea en los momentos de acción.
- Los gráficos aparecen de la nada.

Si esto te gusta...

Banjo-Kazooie
Rare
M64/9, 92%
Lleno de color, sorprendente y sólo superado por *Super Mario 64*.

5 GRÁFICOS
Coloridos y alegres, pero demasiado básicos y con elementos que aparecen de la nada.

6 SONIDO
Melodías divertidas muy apropiadas y las voces de la peli (en inglés).

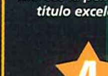
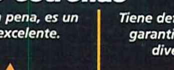
5 TECNOLOGÍA
Es una conversión directa del mismo juego para PlayStation.

4 DURABILIDAD
Poca. Todo es demasiado fácil y las complicaciones que puedan surgir se derivan de los frustrantes saltos.

VEREDICTO
La película era muy entretenida, pero la conversión es demasiado fácil y un poco floja.

60%

Puntuación cinco estrellas


5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarse en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

Star Wars: Racer

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** en cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Cuando vences en una carrera, ganas la nave del perdedor y la puedes usar en el resto de circuitos.



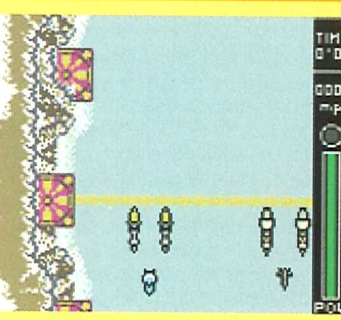
Antes de la carrera aparece la información de tu rival y de su nave.

Las carreras de pods vuelven a hacer su aparición en el escenario de los videojuegos con esta adaptación para GB de *Star Wars Racer*. Se trata de un juego corto pero suficientemente veloz, donde encontrarás los escenarios de la película reducidos a un esbozo escueto, pero original, y muy jugable.

Era muy difícil reproducir en una Game Boy los magníficos escenarios de la versión para N64 manteniendo la perspectiva frontal, es decir, con la cámara en primera persona. Por tanto, los desarrolladores han diseñado el juego en perspectiva vertical, de modo que ves tu nave y las pistas desde arriba. Y ha sido una idea muy buena, pues se pueden apreciar con todo detalle los diferentes pods, y las rutas logran mantener su parecido con las de la película. Además, la sensación de superar los 600 km./h no se conseguiría en un juego para Game Boy si no fuese mediante esta perspectiva vertical. Para saber cuándo aparecerá una curva o un obstáculo en el camino, cuentas con unas pequeñas guías que aparecen en el momento justo para que reacciones. Y no les puedes quitar el ojo de encima cuando vas defendiendo el primer lugar frente a tu adversario; de lo contrario, te estrellas inevitablemente, o desmejoras el estado de tu nave arriesgándote a que explote.

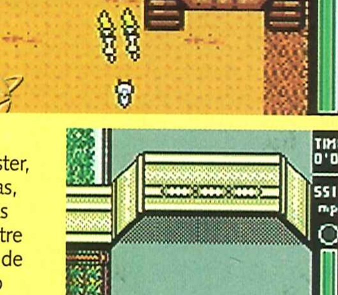
Las pistas son terriblemente angostas, tanto que sólo cabes tú y un único oponente (lo cual es una pena), y aun así hay muchos tramos en los que es imposible rebasar al contrario sin que las naves sufran lo suyo. No es recomendable quitar los ojos de las flechas que guían la navegación para buscar el espacio suficiente para adelantar. Tampoco puedes poner los ojos en la barra de desperfectos con mucha tranquilidad, así que tendrás que educar el ojo izquierdo para que mire el booster, la barra y la posición que ocupas, y el derecho para mirar las guías de navegación y la distancia entre tu nave y los peligrosos bordes de las pistas. El juego es tan rápido que quizá tardes un poco en dominar todo cuanto aparece en pantalla, pero una vez lo logres, te sentirás envuelto por una atmósfera y una velocidad que pocos juegos de Game Boy pueden ofrecer.

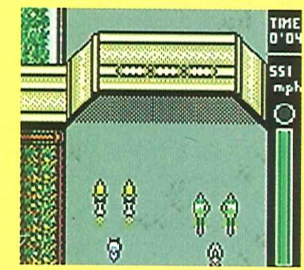
4



Puedes conectar tu Game Boy a la de un amigo para un multijugador.

Hay un total de 20 pistas, lo cual no es mucho, y además todas son bastante cortas.





En la salida, pulsa A justo cuando desaparezca el último número de la cuenta atrás y lograrás dejar de una pieza al resto de competidores.

TÁCTICA GANADORA

¿Crees que el juego es un poco chungo? Pues espera a ver lo que tienes que hacer con los dedos. No te preocupes, suena más complicado de lo que es.

Acelera



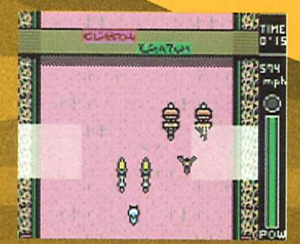
Si no superas los 600 Km/h eres hombre muerto, así que te aconsejamos que no sueltes el botón A -el acelerador- para accionar el booster.

Repara



Pero el mismo booster te quema los motores y para repararlos tienes que pulsar A+B.

Frena



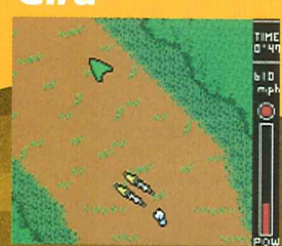
Ten cuidado, no obstante, porque B es el freno, igual que abajo en el Pad aunque éste es mejor no usarlo.

Combina



La combinación deberá ser la adecuada para que no frenes la nave ni dejes de acelerar, a la vez que enfrías tus motores.

Gira



No te olvides de Izquierda/Derecha en el Pad durante las milésimas de segundo precisas para no chocar.

Stranded Kids

De: Konami **Precio:** 5.890 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Aparte de *Zelda DX* y *Harvest Moon*, pocos han sido los títulos RPG de calidad que han pasado por la Game Boy Color. Afortunadamente, Konami llega al rescate de aquellos adictos a este tipo de juegos con *Stranded Kids*, un RPG original y con mucha clase.

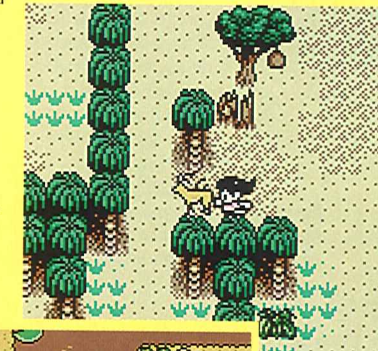
El juego empieza cuando tu personaje masculino (Ken) o femenino (Mery) recobra la conciencia en una isla desierta tras ser arrastrado por la corriente después del naufragio de su barco. A partir de aquí, tendrás que combatir contra los elementos de la naturaleza para sobrevivir y mantenerte vivo el tiempo suficiente como para descubrir los misterios que esconde la isla y hallar la forma de regresar. El día se convierte en noche, como en la vida real, y tienes que estar atento para no estar muy alejado de tu campamento cuando eso ocurre, porque la falta de sueño puede ser fatal para ti. También necesitas encontrar la forma de matar y cocinar a la fauna autóctona. Una vez lo hagas, deberás consumirla rápido, pues no tienes congelador, y comer comida en mal estado puede ser perjudicial para tu salud. Mediante un menú puedes combinar los ítems que encuentras en tus paseos, de forma que puedes hacer fuego y crear herramientas e, incluso, hacerte amigo de un monito que te ayudará y te dará consejos. Es tremendamente divertido, y lo bastante difícil como para hacer que tu cabeza no pare de dar vueltas, aunque tampoco exageradamente complicado. En resumen, extraordinario.

5

Los monos adoran a Mery. Aún no sabemos por qué.

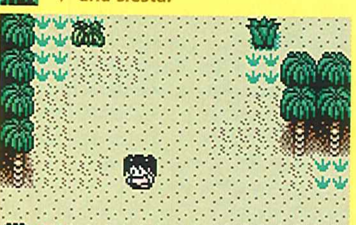


Aquí empieza tu aventura. Busca entre las dunas para encontrar restos del naufragio y algunos items muy útiles.



Mery persigue a un inocente cervatillo. Es la ley de la selva.

Mery ha localizado un palo. Lo usaremos como arma para la caza de hoy.



Nuestra heroína está desfallecida y decide echarse una siesta.

Asteroids

De: Activision **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Deberías haber jugado a videojuegos desde el principio de los tiempos para recordar este juego en su versión original. *Asteroids* dio mucho que hablar en aquella época.

Durante los veinte años siguientes tuvimos innumerables versiones mejoradas de *Asteroids;* por lo menos una para cada nuevo sistema que salía. Así que esta versión para Game Boy no supone, para nada, el rescate de un viejo clásico. De una manera u otra, *Asteroids* ha estado siempre con nosotros.

El objetivo es, como siempre, abrirte camino a cañonazos entre inacabables series de barreras de asteroides. La pantalla individual te permite desplazarte hasta el margen de la misma y pasar de un lado al otro y, como el espacio se va llenando de más y más asteroides, cada vez resulta más complicado hallar un lugar más o menos seguro desde el que dispararles. Esta versión incluye nuevas armas, alguna nave enemiga que viene a incordiar y agujeros negros. Pero no ha olvidado para nada sus raíces; aún aparece el viejo asteroide vector que se convierte en el número 1979 cuando se abre de un disparo. El espeluznante sonido original a base de sobresaltos ha sido reemplazado por una musiquilla de ordenador un poco repelente, pero el juego sigue siendo entretenido... aunque sea un clásico.



¡Aquí está! El sorprendente asteroide vector 1979. Humor del fino.





Puedes recoger reforzadores para añadir todo tipo de nuevas armas muy interesantes y otros juguetitos a tu arsenal. Muy divertido todo.

Crazy Bikers

De: Konami **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Es de locos! Deberías ver de lo que son capaces estos minipilotos chalados sobre sus potentes máquinas: vueltas, saltos, caballitos y choques a toda velocidad contra muros de ladrillo. Hacen lo que sea y, si se caen, vuelven a montarse en la moto para seguir dándole caña. Aunque vuelvan a caerse.

Crazy Bikers es la actualización de un viejo concepto, y es perfecta para la pequeña pantalla de la Game Boy Color. Corres contrarreloj por las pistas, recogiendo reforzadores y consiguiendo bonus gracias a las piruetas que te marcas por las rampas que encuentras.

Con el D-pad, tu piloto se plegará hacia un lado o el otro para conservar el equilibrio de la moto. Además, podrás aprovechar los turbos que recojas para salir disparado hacia el cielo y conseguir más bonus o dar unos giros en el aire y dejar al público impresionado.

Como concepto es simple, pero muy adictivo, especialmente cuando compites contra un amigo en el modo para dos jugadores mediante tu cable Link. Dispones de pruebas contra reloj, campeonatos, muchas carreras en las que competir e incluso un editor de pistas para que te montes tus propios circuitos con saltos mortales imposibles incluidos. Mucho más divertido que las versiones para Game Boy que se han hecho de *V-Rally* y *Top Gear*. ¡Segurísimo!

4

¡Ahí van! Utiliza el turbo y saldrás disparado.



En el modo para dos jugadores puedes ver el espectro de la moto de tu rival. Muy bueno.



Ni Sonic se atrevería a probar esto con una moto.



A veces, los reforzadores no están muy al alcance.

Mickey's Racing Adventure

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Mickey está muy bien animado, como todos los demás personajes.

Hacerse un hueco en los estantes de las tiendas, casi de escondidas y sin avisar es una estrategia que los editores suelen emplear cuando están un poco avergonzados del juego que les ha salido. En este caso, no obstante, es todo un misterio que el primer título Disney de los poco prolíficos Rare haya sido objeto de tan dudosos honores, porque, tal y como Rare nos tiene acostumbrados, el juego está muy, pero que muy bien.

Mickey´s Racing Adventure toma prestada la libertad de movimientos por los circuitos de *Diddy Kong Racing* y la combina con el estilo de los mejores juegos de carreras. Hallarás el acceso a las pistas a base de recoger tokens y completar un sencillo puzzle de bloques deslizantes.

Cada uno de los cinco famosos protagonistas puede acceder a tres pistas más un jefe, además de una carrera decisiva si logras llegar al final del asunto. También se incluyen una serie de juegos de bonus con un estilo que recuerda a algunos títulos de NES y una zona en la que podrás comprar consejos, hechizos y reforzadores para tu vehículo.

Es impresionante lo extenso que llega a ser este juego, y sus gráficos son fantásticos. Las carreras tienen bastante que ver con la suerte que puedas tener ese día, ya que la victoria depende a partes iguales de tu habilidad y de los errores que cometan los corredores de la máquina. Cuando compres un coche mejor y le hagas un par de apaños, verás cómo mejoran las cosas, aunque con lo largo que es este juego tardas lo tuyo en llegar hasta este punto. Con un modo para dos jugadores le habríamos dado las cinco estrellas seguro, pero, incluso tal y como está, tiene capacidad suficiente para mantenerte entretenido una temporadita.

4

El transcurso entre una zona de pistas y otras lo realizas en este destartalado trenecillo. ¡Buen viaje!

Date una vuelta por la pista para ir a pillar el tren al otro lado.



Si Mickey no fuese tan bueno ya habría utilizado un arma.



Los juegos bonus de Pluto son los que más nos han gustado (y los que más nos ha costado superar).

Worms Armageddon



Este pobre gusano está más solo que la una. ¿A quién liquidará?

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** No **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Llegó la hora de hacer justicia, gusanos.

Los paisajes están muy bien, pero faltan explosiones.

Matanzas gusaniles portátiles... Suena entretenido. La versión de *Worms Armageddon* para la N64 es brillante, por lo que una versión reducida debería proporcionar horas y horas de estrategia y de acción enrevesada y violenta. En cierto modo, se consigue, pero lo que también se consigue es dejar patentes una vez más las limitaciones de la Game Boy.

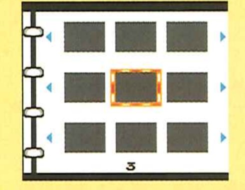
El sistema de juego es el mismo que en otras versiones, aunque un poco más limitado. Para empezar, sólo dispones de dos equipos, lo cual es aceptable si tienes en cuenta el espacio tan reducido de los niveles y el de la pantalla de tu portátil. El número de misiones también está muy bien, pero el desafío es menor que en la N64, pues los gusanos de la máquina son más fáciles de vencer y muchas veces acaban matándose entre ellos, otorgándote la victoria con el mínimo esfuerzo por tu parte.

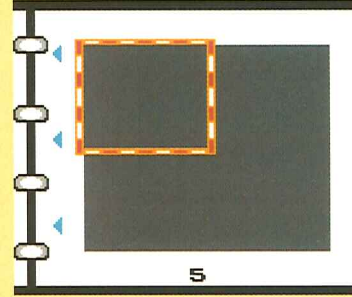
En cuanto a los gráficos, el trabajo de los desarrolladores ha hecho que podamos disfrutar de unos escenarios que recuerdan mucho a los de la N64 y de los gestos a los que nos tiene acostumbrados el batallón de gusanos. Aun así, el título es un poco flojo a la hora de mostrar las explosiones y destrucción que provocan tus armas. Pero como más aprovecharas este cartucho es jugándolo en el modo para dos jugadores. Hasta incluye la pantalla para el diseño de armas que en la versión para la N64 brillaba por su ausencia... Si quieres divertirte (por turnos) allá donde vayas, ésta es la versión de *Worms* más apropiada para ti.

3



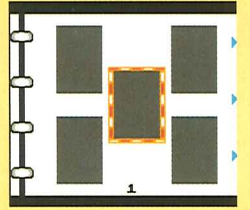
Super Mario Bros DX



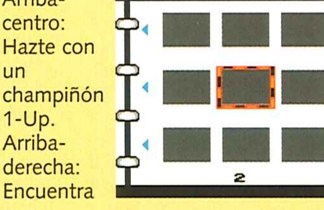


ÁLBUM DE FOTOS
Aquí tienes la lista de todo lo que debes hacer para conseguir llenar tu álbum de fotos:

PÁGINA 1
Arriba-izquierda: Llena el contador de puntos en el modo challenge.
Arriba-derecha: Consigue todas las medallas del modo challenge.
Centro: Supera el modo 1985 original.
Abajo-izquierda: Supera los niveles de estrellas en el modo 1985 original.
Abajo-derecha: Supera los niveles Super Players.



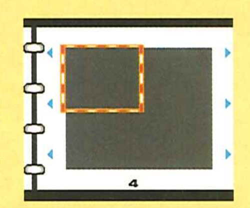
PÁGINA 2
Arriba-izquierda: Consigue los fuegos artificiales al final del nivel.



Arriba-centro: Hazte con un champiñón 1-Up.
Arriba-derecha: Encuentra una enredadera y trepa por ella.
Centro-izquierda: Supera el modo 1985 original.
Centro: Rescata a la princesa.
Centro-derecha: Intercambia puntuaciones altas con alguien.
Abajo-izquierda: Consigue todas las medallas rojas en el modo challenge.
Abajo-centro: Hazte con todas las medallas por puntuación alta en el modo challenge.
Abajo-derecha: Consigue todas las medallas huevo-Yoshi en el modo challenge.

PÁGINA 3
Arriba-izquierda: Cárgate a un Goomba.
Arriba-centro: Bola de fuego a Bloober.
Arriba-derecha: Cárgate a un Lakitu.
Centro-izquierda. Cárgate a un Cheep Cheep.
Centro: Cárgate a un Hammer Brother.
Centro-derecha: Pisotea un Bullet Bill.
Abajo-izquierda: Cárgate a un Koopa Troopa.
Abajo-centro: Bola de fuego a Spiny.
Abajo-derecha: Cárgate a un Buzzy Beetle.

PÁGINA 4
Arriba-izquierda: Elimina a Bowser en el mundo 1-4 con bolas de fuego.



Arriba-derecha: Elimina a Bowser en el mundo 2-4 con bolas de fuego.
Abajo-izquierda: Elimina a Bowser en el mundo 3-4 con bolas de fuego.
Abajo-derecha: Elimina a Bowser en el mundo 4-4 con bolas de fuego.

PÁGINA 5
Arriba-izquierda: Cárgate a Bowser en el mundo 5-4 con bolas de fuego.
Arriba-derecha: Cárgate a Bowser en el mundo 6-4 con bolas de fuego.
Abajo-izquierda: Cárgate a Bowser en el mundo 7-4 con bolas de fuego.
Abajo-derecha: Cárgate a Bowser en el mundo 8-4 con bolas de fuego.

R-Type DX

SÁLTATE NIVELES
Para saltarte un nivel que casi ya has completado, sólo tienes que darle a la pausa y presionar B después.

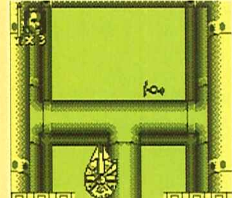
SÚPER DISPARO
En *R-Type II* puedes efectuar un súper disparo cuando tienes la nave más poderosa enfrente de la tuya: Carga el rayo, libera la nave y dale al botón de disparar como un poseso para ocasionar toda una carnicería.







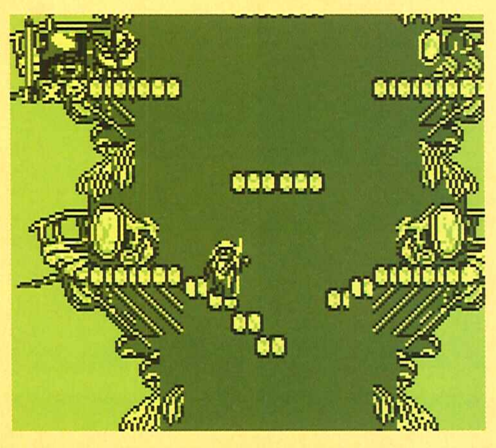
Return of the Jedi





Si te apetece ir al principio de cualquiera de los niveles que prefieras en el juego de plataformas de LucasArts, *Star Wars*, sólo tienes que introducir uno de los códigos siguientes en la pantalla de contraseñas:

Sala de baile: SNKMTD
Barcaza: RWVJBC
Endor: TFGBMN
Aldea Ewok: HJMKPL
Power Generator: QGTHGD
Estrella de la muerte: PSVZKL
Torre: SFPYSW
Misión 1 Estrella de la muerte: CGGYQM
Misión 2 Estrella de la muerte: KFGZXQ



¡ESO DIGO YO!

Dios creó el mundo en siete días. Tú puedes desmontarlo en menos de 100 palabras.

100 días, 100, son los que, aproximadamente, hace que te regalaron aquel juego en el que habías depositado tus esperanzas. 100 segundos, 100, es lo que tardaste en encender tu consola e insertar el preciado cartucho. 100 horas, 100, fueron las que invertiste en el juego. ¿Y ahora qué? Ahora lo único que debes hacer es ir al estanco más cercano y hacerte con un sobre y un sello: 100 palabras, 100, son las que necesitas para plantarte en esta página de nuestra revista y descuartizar, recomponer, pegar y dejar sin cabeza al juego que tú quieras. Después envíalo a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

SHADOWMAN

ShadowMan es una obra maestra. Desde que me hice con él, me enganchó y, ahora, es de los mejores juegos que han pasado por mi consola. Es un juego muy completo que te sumerge desde que enciendes tu N64 y te mantiene pegado a ella hasta que logras matar a Legion. Y a esto hay que añadir unos gráficos excepcionales (con el Expansion Pak). Es largo, variado y repleto de sangre por todos lados. El control es lo que más se le puede reprochar, pero es cuestión de acostumbrarse. La mayor pega es que no está doblado, pero sí traducido.

Florencio Martínez, Alicante





CASTLEVANIA

Castlevania puede presumir de poseer la mejor ambientación. Presenta unos gráficos sorprendentes. Sí, hay niebla, pero ¿en qué película de terror que se precie no la hay? El sonido, el diseño de los personajes y su animación es lo más destacable del cartucho, sin olvidar las maravillosas escenas cinemáticas y los continuos sobresaltos. En su contra, tiene los saltos, que a mí me parecen normales, y la cámara, que no es la de *Zelda*, pero se defiende y contribuye a acelerar el ritmo de la batalla. Es un juego hecho con mucho mimo por sus desarrolladores y eso se nota.

Carlos Llanos González, Madrid





TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Esperaba mucho de *Turok 2*, pero la verdad es que me ha decepcionado bastante en muchos de sus aspectos. Tiene algunas cosas muy buenas, como la cantidad y la calidad de las armas, la posibilidad de descuartizar a los enemigos, los gráficos y la inmensidad de casi todas las fases. Pero también tiene sus defectos, como la enorme dificultad, las fases tan largas que, una vez pasadas no quieres ni volver a ver, o los enemigos que, aparte de ser nulos mentalmente (menos en la puntería, porque nunca fallan), son muy poco variados. El juego es bueno, pero no excelente.

John Nash





JET FORCE GEMINI

No os fiéis de su aspecto infantil, no es un juego para niños. Aunque los personajes sean adolescentes, pelean como hombres (y como perro). Además, es muy completo, pues tienes montones de cosas por hacer: luchar, buscar objetos, pensar, explorar cada rincón del juego, rescatar a los debiluchos Tribals y hablar con la gente que irás encontrando en tu camino mientras matas a las distintas especies de bichos que intentan cortarte el paso. La acción es constante, el juego es largo y la música te pone los pelos de punta cada vez que hay algún peligro a punto de acechar.

José Javier Rosas, Cubelles







CÓMO... pintar la mona en DONKEY KONG 64

PARTE 2

¡Seguimos el rastro a todas las bananas de Galeón Gafe, Selva de Setas y Cueva Cristalina, batimos a tres jefes y te ayudamos a encontrar todas las hadas, planos y palestras de K. Rool que se ocultan en el juego!

INFORMACIÓN CLASIFICADA

¡Consulta esta sección de trucos de *DK64* sólo si estás atascado sin remedio!

Magia Moneril

Creíamos que *Zelda* y *Jet Force Gemini* eran grandes, hasta que nos propusimos acabar por completo *Donkey Kong 64*. El simulador simiesco de Rare es colosal, y por esta razón nos hemos visto obligados a dividir nuestro rastreo en pos de bananas en tres entregas, un hecho sin precedentes hasta la fecha.

El mes pasado te enseñamos cómo dar con 50 bananas en los cuatro primeros niveles del juego. En esta entrega podrás hacerte con todas y cada una de todas la hadas, planos y palestras de K. Rool. Somos así de generosos.

GALEÓN GAFE

Entrada: Bucea bajo la Isla K. Rool
Bananas doradas necesarias: 8

¿Acabas de empezar?

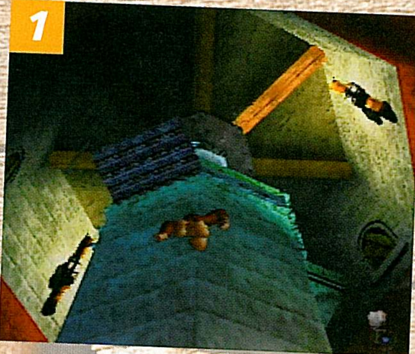
1 Avanza por el primer pasillo y gira a la derecha para dar con estos tres enormes cofres de madera. Chunky puede golpear el de la izquierda para conseguir una banana.



2 Vamos de paseo por el faro. Sigue las señales y haz que Donkey dispare a los interruptores coco para llegar a la torre. A continuación, acciona el interruptor verde que hay bajo el agua para elevar las olas.



¿Encontraste el faro?

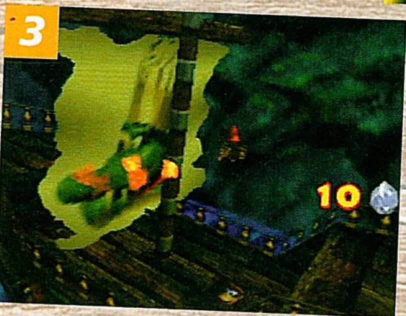


1 Para entrar en el faro, golpea el interruptor Donkey de la plataforma central. Dentro de la torre hay una banana en la parte alta, y una palanca que permite entrar a puerto al barco de K. Rool.



2 Mete a Lanky en el Barril Animal que hay bajo el agua para transformarlo en Engarde, y utiliza su napia en forma de sierra para destrozar el cofre que encontrarás en el fondo del lago y que contiene una banana.

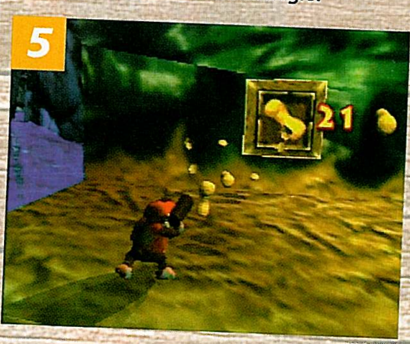
3 Salta hacia la lancha flotante y acciona el interruptor Diddy mediante una Sacudida Simia. Deberás viajar en los barriles voladores para llegar a la banana que aparecerá sobre el faro.



4 Chunky puede machacar con el trasero la trampilla que hay en la cubierta del barco. Avanza hasta pasar los cañones que hay abajo y golpea los barriles giratorios para conseguir una banana. Da media vuelta a la chapa para evitar mareos.



5 De vuelta en los túneles, avanza con Diddy por el pasadizo inexplorado y lanza cacahuetes a los interruptores. Encontrarás la zona del naufragio.



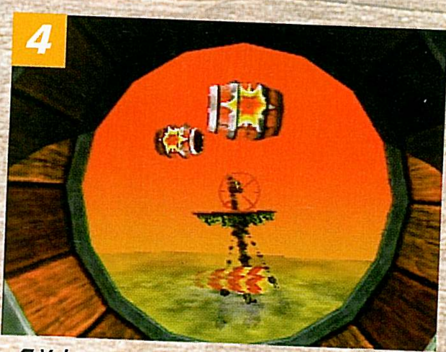
¿Encontraste la zona del Naufragio?

1 Justo antes de los interruptores cacahuete encontrarás otro interruptor que Tiny puede activar. Abre una ventana en la caja sumergida de la izquierda, pues dentro hay un minijuego Kremling Kosh y una banana.

2 También hay un interruptor ideal para los elásticos brazos de Lanky, que conduce a una banana dentro de la misma casa. Necesitarás a Engarde para abrir los cofres que hay adentro.

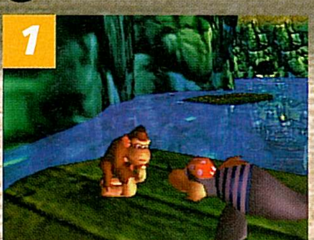


3 ¿Buscas la tienda de Funky? Está a la derecha de la entrada a esta zona. En las profundidades marinas que hay debajo, Tiny puede valerse del barril para entrar en la tubería retorcida y ganar una banana en el juego Bichazo Batakazo.



4 Volveremos a esta parte dentro de un rato. Mientras tanto, juego a los barriles explosivos en la plataforma del faro para liberar a una foca del lugar.

¿Rescataste a la foca?



1 De vuelta en la zona del naufragio, verás a la foca palmoteando sobre una plataforma, al lado de la tienda de Candy. En agradecimiento a tu visita, te dará una banana.

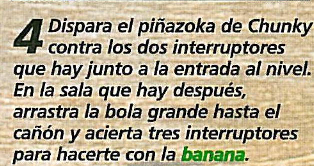




2 La encantadora Candy estará tan contenta de verte, que te proporcionará una mejora para tus instrumentos y un melón energético extra. ¡Qué jugoso!



3 Vuelve a visitar a la foca con Donkey, y métete en el túnel tras ella. Podrás conseguir una banana si vences al simpático mamífero marino en una carrera por la olas.



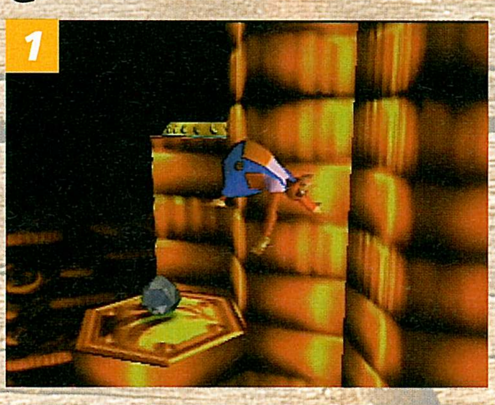
4 Dispara el piñazoka de Chunky contra los dos interruptores que hay junto a la entrada al nivel. En la sala que hay después, arrastra la bola grande hasta el cañón y acierta tres interruptores para hacerte con la banana.

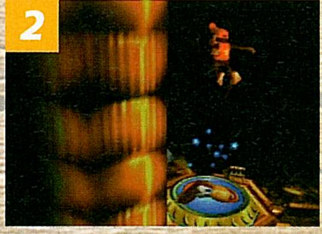
5 Proyecta a Diddy hasta lo alto del faro con un barril volador y haz que rasgue su guitarra. Regresa y sumérgete dentro de la boca del pez (utiliza el Portal 5), y a continuación pulsa los paneles de su corazón para conseguir una banana.



6 Con Lanky, busca el Barril Animal (está justo encima del barco hundido), y nada dentro. Ejecuta tres saltos de esos que tanto gustan a la galería para atravesar el aro DK y abrirás la puerta que conduce a la Sala del Tesoro.

¿Abriste la sala del tesoro?





1 Sobre la pila de monedas de oro que queda más a la derecha hay un minijuego Fisgón Fino. Utiliza el Salto Simiesco de Diddy para subirte y recoger la banana.

2 Tienes un minijuego Proyector Perdido sobre la pila de monedas de delante. Para llegar, pasa sobre las baldosas de Lanky, y recoge la banana.



3 Para llegar al cofre gigante del tesoro debes pasar por la cerradura. Métete en el barril Tiny que hay al lado para hacerte pequeñito. Recoge las cinco perlas que hay dentro y a continuación, cámbiaselas a la sirena que hay en la base del faro por una banana.

4 Mientras estás cerca de la torre, sumérgete en el agua y acciona la palanca para reducir el nivel del agua.

¿Redujiste el nivel del agua?

1 En los lindes de la zona del faro hay una Chapa Musical. Haz que Chunky toque su triángulo y, a continuación, corre hacia el Barco Hundido. Dentro hay un minijuego Barril Bandido y una banana.



3 En el tramo de Lanky del barco hundido, la banana descansa sobre una cama de cuatro columnas. ¡Qué holgazana!



4 Un minijuego Salpicaduras Salvajes te conducirá a la banana de Diddy. Recoge las siete monedas sumergidas para hacer descender una liana que conduce a la octava.





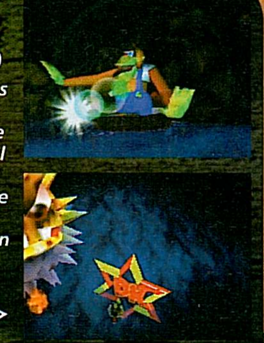
2 Con Tiny, nada hacia eso que parece un cactus, al lado de la tienda de Funky, toca el saxo sobre la chapa, y entra a nado en el barco para recoger la banana. Repite otra vez el procedimiento para que DK también pueda embolsarse una banana.

¡JEFE!



Bananas necesarias: 250

¡No te pierdas a Lanky a los mandos de una lancha motora luchando contra un pez erizo hinchado! Corre en sentido contrario a las agujas del reloj y cruza por los aros. Pulsa A para saltar cuando el pez erizo lance una onda de choque. Además, el último aro está en la misma posición que el penúltimo. Cuatro lotes de cinco aros y sanseacabó.



Esquiva las bolas de fuego y este jefe te resultará pan comido.

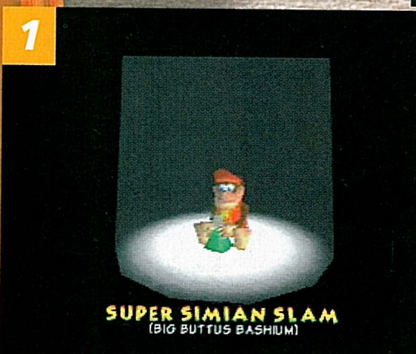
GO! GO!



SELVA DE SETAS

Entrada: Barril al lado del portal 3
Bananas doradas necesarias: 50

¿Acabas de empezar?



1 Sin la poción Súper Sacudida Simia de Cranky, tendrás problemas con los interruptores azules que hay por toda la zona. Cruza el túnel rojo a la carrera para dar con la morada del viejo primate.

2 Cambia a Chunky y estrena tu Sacudida nueva contra el pozo que hay en la zona del reloj. Si sobrevives al paseo en vagoneta, la banana es tuya.





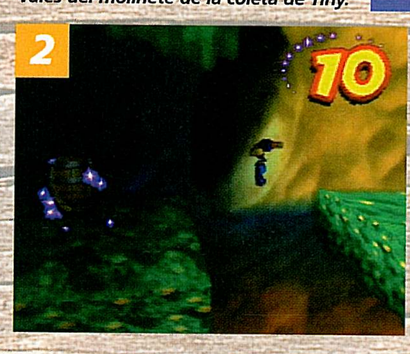
3 De vuelta en la zona de Cranky, busca la puerta que conduce al champiñón gigantesco. Allá vamos...

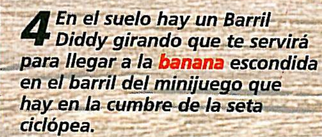
¿Entraste en el Champiñón Gigante?



1 Si disparas a los cinco interruptores de la pared crearás una serie de barriles explosivos que conducen a lo alto de la seta. Ideal para recoger la banana que aparezca cuando Donkey Kong aplaste el interruptor que hay al lado.

2 Golpea el interruptor Tiny que hay en el primer piso y corre hacia el barril que acaba de aparecer para conseguir una banana. Sólo podrás recoger algunas de las monedas del minijuego Barril Zigzagueante si te vales del molinete de la coleta de Tiny.





3 En mitad de la ascensión por el Champiñón, una puerta te conduce a un juego de golpear barriles en el exterior, y a la consiguiente banana.

4 En el suelo hay un Barril Diddy girando que te servirá para llegar a la banana escondida en el barril del minijuego que hay en la cumbre de la seta ciclópea.



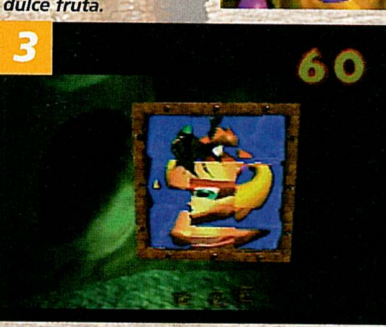
¿Subiste a lo alto del Champiñón?

1 Utiliza el Orangunpino de Lanky para llegar al interruptor del tejado, que debes golpear, y a continuación deslízate hasta la primera de las dos puertas desbloqueadas. Una vez dentro, impúlsate sobre las setas para llegar a la banana.



2 En la sala dos, debes golpear a las setas por este orden: amarilla, roja, rosa, verde y azul. Hecho esto, tan sólo deberás superar un minijuego Kong Kabezaloka para conseguir una banana.

3 En el camino que parte desde las dos puertas de Lanky hay un interruptor para Chunky. Abre otra puerta que brinda al simio regordete la oportunidad de ganar una banana: reordena las baldosas con piñas para completar el dibujo y conseguir la dulce fruta.





4 Despídete del champiñón gigante, porque nos dirigimos al "Área de Otoño". Utiliza a Lanky para trepar por la seta pequeña que hay al lado de la puerta de hierro, y luego dispara al interruptor uva para llegar hasta ella.

¿Diste con el Area de Otoño?

1 Lanky puede despertar al conejo con un bufido de su trombón. Tras dos carreras, te dará una banana: la antepenúltima valla es el lugar idóneo para adelantar en la segunda carrera.



2 Salta dentro del barril Tiny y, a continuación, toca el saxo en la Chapa Musical para acceder al interior del tronco. Lanza granadas a los cocodrilos para conseguir tu banana y asegúrate de embolsarte la semilla.



¿Recogiste la Semilla?



1 Vuelve a la zona del reloj gigante y utiliza el plumarco de Tiny y el piñazoka de Chunky para despejar el camino hacia el campo de verduras.

2 Ahora deberás utilizar la semilla. Llévala hasta el tramo del suelo desnudo de la izquierda y crecerá una extraña planta trepadora. Utiliza el barril que hay al lado para alcanzar la banana.



3 El barril Chunky junto a la tienda de Funky va de perlas para machacar a los tomates. Después, lleva la manzana mutante al tramo sucio que hay en la sala del reloj para conseguir una banana.

4 Antes de marchar, compra la munición teledirigida en la tienda de Funky. Después, cruza a la carrera el túnel azul de la sala del reloj para llegar al molino.



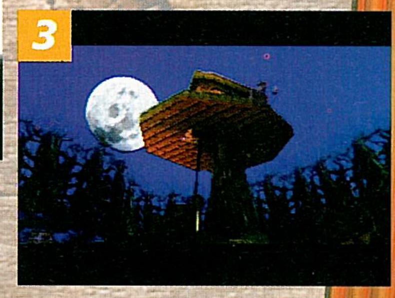
¿Llegaste al Molino?

1 Dentro del molino, Chunky puede desballestar la caja del signo "?", para que Donkey tenga vía libre y pueda accionar el interruptor de debajo. Tras la puerta recién abierta, acciona las palancas en este orden: 2, 1, 1, 3, 2.



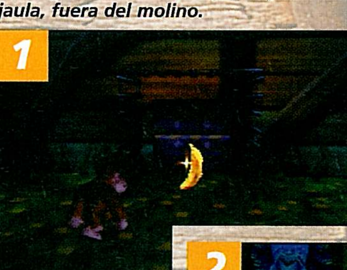
2 De vuelta en el exterior, hay otra forma de entrar al molino: a través de una puerta desvencijada que Chunky puede echar abajo. Destruye las dos cajas "?" que hay dentro y toca tu triángulo en la Chapa Musical. Si machacas tres barriles en la cinta transportadora te asegurarás otra banana.

3 Salta dentro del barril que hay en la sala del reloj y acciona el interruptor luna. ¡Anda, se ha hecho de noche!

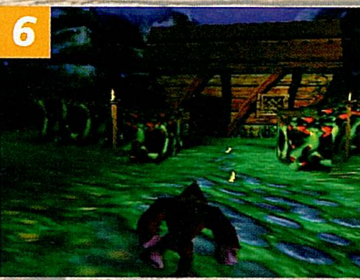


¿Has pasado del Amanecer al Crepúsculo?

1 Ahora que es de noche, puedes llegar a esa banana que hay en la jaula, fuera del molino.



2 Cuando Chunky machacó la caja "?", abrió una puerta ínfima en el exterior del molino, ideal para el cuerpecillo de Tiny. Crúzala y trepa por las cajas hasta dar con una araña gigante, que te dará su banana cuando la hieras con una pluma en la pupila.

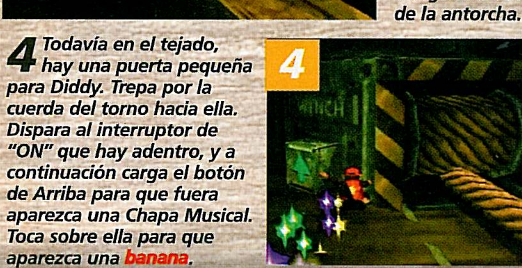


6 Para abrir la casa cubierta de enredaderas, golpea el interruptor que hay fuera, tras colarte en el barril para conseguir imbatibilidad. Dentro, un interruptor que hay bajo una caja "?" crea un camino de lianas que conduce a un barril con una banana.

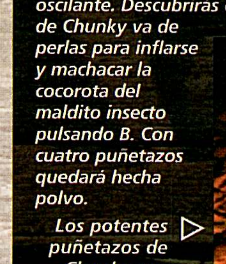
7 Por último, vuelve a la zona de otoño con Diddy y toca una canción en la Chapa Musical. Utiliza el barril que hay en el "jardín" de al lado para convencer al bicho de que se apunte a una carrera de aros. Al final, la banana será tuya.

5 Busca la cabaña que oculta una banana. Utiliza el Salto Simiesco para entrar. Dentro no se ve tres en un burro, así que toca la guitarra para invocar a tu coleguita alado de la antorcha.

3 Mediante la chapa Lanky que hay fuera del molino, impulsa al ágil simio hacia arriba y cuélate por el agujero del tejado. Dale a los murciélagos su merecido y la banana es tuya.



4 Todavía en el tejado, hay una puerta pequeña para Diddy. Trepa por la cuerda del torno hacia ella. Dispara al interruptor de "ON" que hay adentro, y a continuación carga el botón de Arriba para que fuera aparezca una Chapa Musical. Toca sobre ella para que aparezca una banana.



¡JEFE!

Bananas necesarias: 300

¡El regreso de la Luciérnaga borde! En esta ocasión debes colgarte con la punta de los dedos del borde de la plataforma para evitar la cortina de fuego oscilante. Descubrirás que el barril de Chunky va de perlas para inflarse y machacar la cocorota del maldito insecto pulsando B. Con cuatro puñetazos quedará hecha polvo.



Los potentes puñetazos de Chunky son muy lentos. Martillea B. ▷

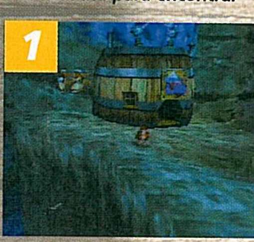
GO! GO! ▷

CUEVAS CRISTALINAS

Bananas: 65

¿Acabas de empezar?

1 Para empezar, debes localizar a Cranky. Cruza el río de un salto (para ejecutarlo, ve por la derecha) y, a continuación, sube por la cuesta de la derecha para encontrar al anciano primate. Compra el Súper Orangunpino de Lanky, el Primate Port de Tiny y el Chunky Chungo de Chunky.





2 Los potentes puños de Chunky harán trizas la pared de hielo que hay cerca de la entrada al nivel. Cuando hayas cruzado, utiliza el nuevo movimiento invisible de Chunky para recoger la banana escondida.



3 Pulsa Z en la baldosa de barriles explosivos que hay al salir de la tienda de Cranky. Como recompensa, una banana.

4 Hay otra pared de hielo que puedes derruir tras la Baldosa Donkey, a la derecha. Detrás, tienes un barril y una puerta pequeña que conducirá a Tiny al minijuego Kong Kabezaloka y a una banana.



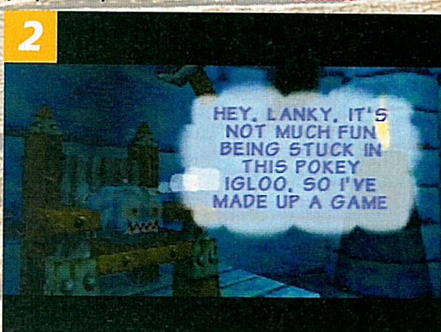


5 Vuelve al punto por el que cruzaste el río la última vez, pero ahora gira a la izquierda y trepa por las pilas de rocas. Arriba te estará esperando Funky, y te venderá la Canana 2.

¿Encontraste la tienda de Funky?



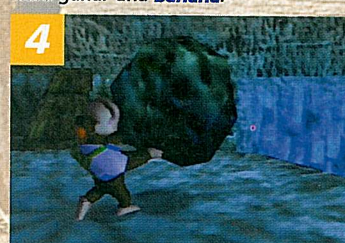
1 Cerca del comercio de Funky hay un Barril Tiny sobre una cornisa solitaria. Cruza el agujero batiendo las coletas, regresa del mismo modo y busca la Chapa Tiny al cruzar la puerta pequeña, que te conduce a una banana.



2 Dirígete al castillo encantador que hay al lado y utiliza los brazos de Lanky para golpear el interruptor y poder entrar. Un extraño perro fantasma quiere jugar: golpea todas las baldosas que cambie y ganarás una banana.



3 El otro interruptor Lanky de este tramo abre la torreta del castillo, y permite al ágil mono colarse dentro a través de las Chapas Lanky que hay al lado. La carrera de escarabajos te hará ganar una banana.



4 Sólo la fuerza de Chunky puede levantar la piedra que hay al lado del castillo, así que utilízalo para que la lance sobre el interruptor azul. Hecho esto, derruye el muro de hielo que hay frente a la tienda de Cranky y lanza la roca contra el interruptor que hay dentro.



5 ¿Dónde está la banana que acabas de hacer aparecer? Salta desde la plataforma de Cranky y avanza a nado para encontrarla, girando despreocupada, en el "Área de los Iglús".

¿Diste con el Área de los Iglús?

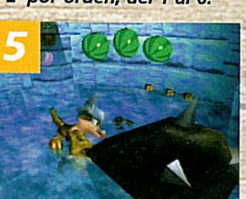
1 Lo primero es lo primero. Desde la plataforma Tiny que hay al lado del iglú grande, haz que el dichoso vikingo deje de tirarte piedras a la cabeza. Toca el saxofón para matar al tío del casco.

2 Utiliza el barril de Diddy que hay al lado de la tienda de Cranky para volar por el aro que hay sobre el iglú principal. Aparecerán cinco Chapas Musicales por arte de magia que te permitirán acceder al montículo helado.

3 En el área del iglú de Donkey, cruza el laberinto helado giratorio para conseguir la banana.



4 Para hacerte con la banana de Diddy, lanza los barriles por orden, del 1 al 6.



5 Para conseguir su banana, Tiny debe matar al vikingo con unas notas del saxo y, a continuación, patear el interruptor móvil cuatro veces.



6 En el tramo de Lanky, acaba con los malos que pululan por el suelo, propúlsate inflado hasta lo alto de la sala, y consigue la banana.



7 Por último, Chunky puede ganarse una banana si atraviesa con su puño de hierro las bolas de fuego del conejo.

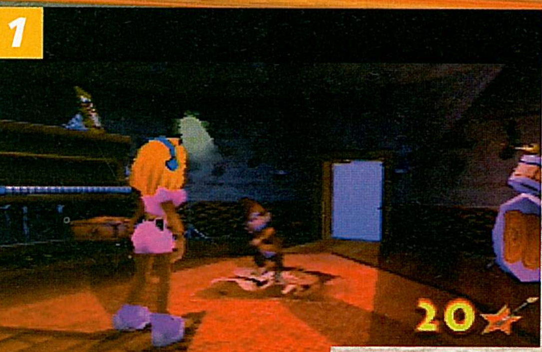
8 Consigue otra banana en el juego Laberinto Loco. Para ello, métete en el barril Diddy y cruza volando la cascada que hay al lado de la tienda de Funky.



¿Te has propulsado a través de la cascada?

1 Encontrarás a la voluptuosa Candy al lado de la casa con torre. Compra las últimas mejoras para los instrumentos y melones energéticos.

2 Encima de la altísima casa, toca el triángulo sobre la chapa Chunky y cuélate dentro. Ejecuta una Sacudida Simia sobre las plataformas rojiblancas y luego pulsa Z sobre la chapa Chunky para conseguir una banana.



3 Aquí tienes una chapa para que Donkey mamporree sus bongos. Se abrirá una sala repleta de abejas traviesas. Conseguirás la banana cuando hayas acabado con todas.



4 La chapa para el Saxo de Tiny está en el piso de arriba. Lanza granadas naranjas para deshacerte de los cocodrilos y conseguir una banana.



5 En la sala que hay al lado de la de Tiny tienes una chapa para Diddy. Conseguirás una banana si matas a todo bicho viviente. Tarea fácil si primero te propulsas con barril sobre una plataforma del rincón y luego vapuleas a granadas a los Kremlings de los barriles.

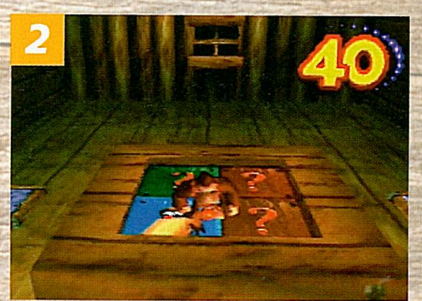
6 Hay otra chapa para Diddy en una planta superior. Acaba con los vikingos, ejecuta un Salto Simiesco sobre la chapa y enciende las velas con tu barril propulsor. Ya tienes otra banana.



¿Destruiste la casa?

1 Busca la cabaña en forma de L que hay al cruzar el puente que parte de la casa principal. La chapa Lanky que hay al doblar la esquina y la chapa del Trombón que tienes al salir por la puerta la abrirán. Una vez dentro, mata a los vikingos (espera hasta que levanten sus palos), y utiliza los dos barriles para llegar a la banana.





2 Otra cueva cercana aparecerá cuando Donkey toque sus bongos. Pégate unas carreritas sobre las baldosas que hay dentro y escribe dónde están los cuadros: después empareja las baldosas para conseguir una banana.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 350

El armadillo vuelve a la carga, y en esta ocasión dispone de una cortina de fuego y de misiles teledirigidos. Ejecuta un salto alto para esquivar el fuego, y corre a toda pastilla haciendo eses cuando estallen los misiles. Espera hasta que el armadillo se ría para lanzarle un barril. Se irá cuando reciba cuatro toques, de modo que podrás abrir la puerta que conduce al Castillo Canguelo.





△ El armadillo no ha aprendido muchos ataques nuevos desde el primer nivel, pero los misiles se las traen.

GO! GO!



Y DE POSTRE...

Si has seguido nuestra guía al pie de la letra, dispondrás de una colección de bananas doradas que te bastará para abrir todos los niveles. De este modo, estarás en posición inmejorable para embolsarte todas las hadas, los planos y las coronas. Para ayudarte a conseguirlo, aquí tienes la localización de todos los ítems extra de DK64. ¡Buena suerte!

ISLAS DK

HADAS BANANA:
- Destroza con Chunky la caja a la entrada de la Fábrica.
- Dispara al interruptor de Tiny en el techo de la entrada al bosque.
- Al pasar la segunda baldosa portal de Tiny.
- En la isla de la palmera, al lado de Isla Encantada.

ARENAS K. ROOL:
- Balancéate por las lianas hasta mitad de camino hacia Isla K.Rool.
- Dispara al champiñón del tejado de la entrada del bosque con el Kong del color adecuado, para que aparezca la chapa Chunky

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Dispara al interruptor de la pared en la entrada del Escondite.
DIDDY: Dentro de la entrada al Castillo.
LANKY: Chunky golpea el hielo en la entrada las Cuevas.
TINY: Chunky destruye la caja en la entrada a la Fábrica.
CHUNKY: Dentro de la entrada al Galeón.

JUNGLA JOCOSA

HADAS BANANA:
- Dentro de la sala de las abejas de Funky.
- Sobre el lago, al cruzar la puerta de Rambi.

ARENAS K. ROOL.
- Fuera de la tienda de Funky.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Dentro del túnel, al lado de la sala de la colmena de Tiny.
DIDDY: Dentro del túnel, al lado de la sala de las abejas de Lanky.



LANKY: En la zona de rampas, dentro del túnel.
TINY: Dentro del túnel, al lado de la estancia de la colmena de Tiny.
CHUNKY: En la cueva subterránea, bajo la roca gigante.

AZTECA AIRADO

HADAS BANANA:
- Cerca del barril de Tiny, en el templo del Camello.
- Utiliza el barril para entrar por la puerta pequeña en el templo grande.

ARENAS K. ROOL:
- Aparece después de que Lanky dispare al águila que lleva una banana.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Dispara a los interruptores y utiliza el barril del primer túnel.
DIDDY: Utiliza el barril para llegar a lo alto del templo, al lado de Candy.
LANKY: Pasa por el portal 2 en el templo del camello.
TINY: Dentro del túnel que enlaza dos áreas principales.
CHUNKY: Dentro del templo gigante.



FÁBRICA FRENÉTICA

HADAS BANANA:
- En el túnel al lado del juego de los números de Donkey.
- Fuera de la tienda de Funky.

ARENAS K. ROOL:
- Acciona la palanca que hay al lado de la sala del Scalextric de Tiny, fuera del laboratorio.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Pasa los rodillos, en lo alto de la sala de máquinas.
DIDDY: En la planta de la sala de máquinas.
LANKY: Cerca de la Arena Kong, en el laboratorio.
TINY: Bajo el poste que conduce al Donkey Kong Arcade.
CHUNKY: En la planta de la Sala de Juguetes.

GALEÓN GAFE

HADAS BANANA:
- Cruza por las barras en el sector de Tiny del naufragio.
- Que Chunky golpee el cofre del tesoro en la salida.

ARENAS K. ROOL:
- Utiliza el Puñetazo de Chunky en la sala que hay debajo de Cranky.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Sala del tesoro. Portal 4
DIDDY: Cueva en las lindes del área del faro.
LANKY: Sala de la bola de cañón de Chunky.
TINY: Utiliza el barril que hay al lado de la entrada para pasar sobre las tablas.
CHUNKY: Los encontrarás sobre el "cactus", al lado de la tienda de Candy.

SELVA DE SETAS

HADAS BANANA:
- Recoge la banana de Diddy en la cabaña oscura. Destruye la segunda caja "?" en la cabaña cubierta de enredaderas.

ARENAS K. ROOL:
- Tírate por el agujero de la plataforma más alta fuera del champiñón gigante (debe ser de noche).

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Tras la cabaña cubierta de enredaderas, de noche.
DIDDY: En el champiñón gigante, en la planta inferior con lianas.
LANKY: Bajo el gran árbol del Área de Otoño.
TINY: Plataforma más alta dentro del champiñón.
CHUNKY: Balancéate por las lianas dentro del champiñón, de noche.

CUEVAS CRISTALINAS

HADAS BANANA:
- En la segunda sala de la casa de Diddy.
- En la sala del iglú de Tiny.

ARENAS K. ROOL:
- En la cabaña del emparejamiento de baldosas de Donkey.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Al cruzar el puente desde el castillo.
DIDDY: Portal 4 para acceder al área de Tiny.
LANKY: Portal 5 para acceder a la plataforma elevada, al lado de Funky.
TINY: Plataforma elevada al lado de la casa.
CHUNKY: En lo alto del iglú principal.

CASTILLO GANGUELO

HADAS BANANA:
- En la sala del árbol de Donkey.
- Usa a Tiny para transportarte al salón de baile.

ARENAS K. ROOL:
- Utiliza a Lanky para recoger la banana en el invernadero.

PLANOS DE SNIDE:
DONKEY: Dentro del árbol.
DIDDY: Al cruzar la puerta en la base de la zona.
LANKY: Justo antes del Portal 2, en la senda larga.
TINY: Avanza por el camino del fondo.
CHUNKY: Fuera de la puerta de la orilla del lago.

ESCONDITE EXTREMO

HADAS BANANA:
- Tras la puerta de monedas Rareware/Nintendo.

ARENAS KONG:
- Utiliza el barril de Diddy para llegar a la máquina de primera calidad.



EL MES QUE VIENE...

En el número del mes que viene os llevaremos de la mano por Castillo Canguelo, Escondite Extremo y la batalla con el último jefe. También descubriremos las bananas que nos dejamos en los primeros cuatro niveles, para que puedas conseguir las 200 bananas doradas. ¡No te lo pierdas!



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



8 Análisis de Olympic Hockey '98. Trucos para World Cup '98, Forsaken, Quake 64. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de Banjo-Kazooie, All Star Baseball y Robotron X. Trucos para Yoshi's Story, Quake 64 y WCW VS NOW.
10 Análisis de F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible y WWF Warzone. Guía completa de Banjo-Kazooie.
11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................. Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑ 14
❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑ 24❑ 25❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

CÓMO...
llenarte los bolsillos en
JET FORCE GEMINI

Consigue hasta el último objeto y planea un encuentro con Mizar.

Jet Force Gemini es absolutamente gigantesco. El número de horas que lleva reunir el equipo Jet Force (asunto del que hablamos hace dos meses) fácilmente alcanza cifras de dos dígitos. Para encontrar todos los tribals, armas y piezas de naves tras la primera batalla con Mizar, necesitarás casi dos semanas. Por lo tanto, para que no te pases días atorado en la misma sección, he aquí todo lo que precisas saber para llegar hasta Mizar por segunda vez. ¡Suerte!

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Jet Force* en el número 24, y llegamos a la siguiente conclusión:

«Una diversión tal, que te entrarán ganas de gritar y agradecer a Rare que aún haya quien se preocupe por la jugabilidad.»



Palacio de Mizar

● **Ruta de Juno** En el vestíbulo, la segunda antorcha a la izquierda es -¡cáspita!- un túnel secreto. Juno también puede ganar una **PIEZA DE NAVE** si gana la carrera estilo *WipEout* una vez has derrotado a Mizar.



● **Ruta de Vela** Tras adentrarte en el túnel subacuático en la habitación reflectante, nada a derecha, izquierda y recto para escapar.

● **Ruta de Lupus** La ruta de salida desde los túneles oscuros es izquierda, recto e izquierda.

Tribals

ENTRADA (14)
2: Esquina de la habitación más a la izquierda.
3: Habitación más a la derecha.
5: Dos habitaciones a la derecha tras la caída.
2: Habitación a la izquierda tras la caída.
2: Habitación de lava.

CAÑADA (6)
4: Habitación tras la salida del laberinto acuático.
2: En lo alto de la siguiente habitación.

ABISMO (10)
2: Cerca del comienzo.
4: Agujerito en el muro del laberinto oscuro.
1: Detrás de parte superior del ascensor.
1: Agujerito tras la cascada.
2: A la derecha, antes de la salida.



Goldwood





● **Ruta de Vela**
Pégate al muro derecho en la casa de King Jeff: darás con un área secreta que contiene un estanque lleno de peces (con un **TÓTEM** en el fondo) y la **COMIDA PARA PECES**.

● **Cualquier Ruta**
Gana una Medalla de Oro en la Misión de Floyd (en el área de Llave Roja) para un **BONUS DE MULTIJUGADOR**.

● **Ruta de Vela** Hay un túnel sumergido justo antes de la salida de Exterior que conduce al Pabellón. Sigue las puertas de fuerza vital para encontrar la estación espacial, o recorre el camino del bosque en pos de una **PIEZA DE NAVE**.

● **Ruta de Lupus** Justo antes de dejar el Interior, dispara al francotirador en la copa del árbol y salta hasta la puerta de fuerza vital recién abierta. Encontrarás un **PARALIZADOR** y la entrada a **GEM QUARRY**.

Tribals

EXTERIOR (7)
1: Primera senda del bosque.
2: Dentro de la primera de las cabañas del poblado.
4: Cerca de la caja de Llave Amarilla en la cueva.

INTERIOR (9)
1: Cerca del cajón en la senda del bosque.
2: En lo alto de la primera cabaña en ruinas.
4: Cerca de los cajones en el claro.
3: Detrás de las cajas donde atacan los bots voladores.

PABELLÓN (15)
4: En la cabaña próxima al punto de partida.
3: En las plataformas hundidas.
2: En la habitación con la pieza de nave.
6: En las cabañas antes de la salida de Gem Quarry.

CERCO (11)
1: A la izquierda tras la primera puerta de fuerza vital.
2: A la izquierda tras la habitación de los bichos.
1: Arriba, cerca de las piedras.
2: Tras la puerta de fuerza vital junto a las piedras.
1: Sobresaliendo desde los postes blancos.
1: Salón de barriles a la derecha de los postes blancos.
2: Salón de más a la izquierda tras la salida a descubierto.
1: Escaleras cerca del Big Bug.

Spaceship

● **Cualquier ruta** En cuanto salgas de la nave gira a la derecha. Usando las cajas como escaleras, encontrarás el **LANZALLAMAS**. ¡Qué bello!

● **Cualquier ruta** Hay un **TÓTEM** en el salón de dos plantas, con una mochila de propulsión a un lado.




Tribals

RUINAS ABANDONADAS (12)
4: En el área del lanzallamas.
8: Esparcidos por los cuatro pisos.



Gem Quarry

● **Cualquier ruta** Dispara a las gemas para que caigan en el generador. Cuando el rayo sea lo bastante grande como para corregir la órbita del planeta, Jeff te soltará una **PIEZA DE NAVE**.



Tribals

ATERRIZAJE (5)
2: Inmediatamente al frente, al comienzo.
1: Caminando con una linterna.
2: Junto a la puerta del salón del generador.



SS Anubis

● **Cualquier ruta** Dispara al cristal en el salón de la cinta transportadora, atraviesa las puertas, arrástrate dentro del pequeño agujero y encontrarás una misión para Floyd. Él te conseguirá los **TAPONES DE OÍDOS**.

● **Cualquier ruta** Hay un **TÓTEM** en la esquina del salón de la salida entrecruzada.



● **Cualquier ruta**
Cerca de la entrada de Anubis, trepa por las cajas de la derecha y atraviesa la puerta. Al final del Almacén lleno de cajas hay una salida a **PEAK WALKWAY**.

● **Cualquier ruta** Usa la propulsión en el Almacén para flotar hasta la zona de vuelo. Pregunta a Midge por una **PIEZA DE NAVE**.

● **Cualquier ruta**
¿Tienes problemas para encontrar las siete pantallas de ordenador? Hay dos en el salón del ascensor, una en el camino al Almacén, una en el salón con las seis columnas, una en la esquina más alta del salón de la salida entrecruzada, una arriba al final del salón de la cinta transportadora, y una en el mismo salón de la prisión.

Tribals

POSICIÓN (10)
2: Junto al bicho grande en el segundo salón.
1: Sobre una caja, en el salón del ascensor.
7: En las celdas de la prisión.

ALMACÉN (14)
5: En el salón resplandeciente al final del corredor con cajas.
9: Esparcidos junto a la nave.

PASAJE (8)
2: En la puerta secreta, justo antes del chorro de chispas eléctricas.
6: En el salón luego del monstruo marino.







Peak Walkway

● **Cualquier ruta** Usa la mochila de propulsión en la parte trasera del edificio solitario para volar hasta el techo y obtener el **TÓTEM**.

Tribals

CUMBRE (6)
4: Esparcidos por el exterior del edificio.
2: Túnel bajo la trampilla.

Tawfret



● **Ruta de Vela** Hay un **TÓTEM** en el túnel situado bajo las cabañas que hay en los árboles.

● **Ruta de Lupus** En la lluviosa villa de casas sobre los árboles, haz que Lupus vuele hasta la cabaña solitaria, en la que hay un **TÓTEM**.

● **Ruta de Vela** Hay una **PIEZA DE NAVE** oculta bajo el árbol donde encontraste los pantalones de Gimlet.

Tribals

CIÉNAGA (10)
2: Tras la puerta de fuerza vital en la primera área.
1: Encima de la iglesia en ruinas.
2: Tras la puerta de madera en la cabaña de más a la derecha.
5: Debajo de la trampilla de la iglesia.

PUENTE (12)
4: Cerca de los árboles del Puente.
1: Junto a la puerta en la sección de Floyd.
1: Bajo la trampilla.
2: Al fondo de la chimenea.
2: Dispara al primer cajón dentro de la chimenea y arrástrate al interior.
2: En el alféizar de la sala con las Bengalas (usa las Bengalas).

CASTILLO (6)
1: En el salón con columnas.
1: En el canal de agua junto a las columnas.
2: En un pequeño espacio cerca de dos francotiradores.
2: Junto a la última puerta vital.

Spawnship

● **Ruta de Vela** En la primera sala de más arriba tírate al suelo y luego nada a través de la puerta bajo el agua para obtener un **PARALIZADOR**.

● **Ruta de Juno** Hay una **PIEZA DE NAVE** al final de un corredor en la planta baja del salón de lava.

● **Ruta de Juno** También en el sector de lava hay un **PARALIZADOR** escondido tras una puerta en la parte céntrica del pasillo.





Tribals

TRANSPORTE (15)
1: Junto a la puerta en el primer salón con ascensor.
1: Encima de la segunda puerta de Llave Roja.
3: Dispersos por las salas de la planta baja.
4: Tras la puerta de Llave Verde al subir las escaleras.
3: En la sala de los francotiradores.
2: Sobre la puerta de la habitación con el paralizador de Vela.
1: En lo alto de esa habitación (usa la plataforma).

Rith Essa

● **Ruta de Vela** Hay un **TÓTEM** en este nivel, escondido tras las cataratas cerca de la entrada a la Mina.



● **Ruta de Vela/Juno** El área Subida, en Rith Essa, se encuentra cruzando la puerta de Llave Azul junto a las cataratas.

● **Ruta de Vela** Dale a Gimlet la Revista Especializada (que encuentras en Eschebone) para obtener acceso a la Mina. Usa la baldosa de cambio (tendrás que volar las cajas abiertas para encontrar interruptores de impulso por el camino) y luego habla con Fishface para conseguir otra **PIEZA DE NAVE.**

● **Ruta de Vela** Aquí hay otro **TÓTEM.** Encuentra el ascensor que baja al agua, y luego usa el jet pad de la sala siguiente para llegar hasta arriba del hueco del ascensor.



Tribals

ACANTILADO (8)
2: Primera sala tras la puerta azul.
2: En la cueva siguiente.
2: Sobre el túnel de salida de puerta azul.
2: Cerca de bichos gigantes en el sendero al aire libre.

SUBIDA (6)
2: Ubicados en la primera salida.
4: En el salón en espiral.

INTERIOR (4)
1: A la derecha cuando entras.
1: A la izquierda en la cueva.
1: En la concha con monedas.
1: Al aproximarte a la salida.

MINA (16)
4: Bajo el primer puente.
2: En el área del primer ascensor.
1: A la izquierda encima del primer ascensor.
2: Plataforma entre los dos puentes colgantes.
1: Junto al pilar tras los segundos puentes colgantes.
2: Al lado de la Baldosa de Cambio.
1: Sobre la siguiente Baldosa de Cambio.
1: Bajo la plataforma entre dos puentes colgantes.
2: Junto al Tótem en lo alto del hueco del ascensor.

Eschebone



● **Cualquier ruta** Flota hasta la puerta que hay cerca de la Llave Magenta; después, consigue una medalla de oro en la Misión para Floyd y conseguirás un **BONUS**.

● **Cualquier ruta** Pasa por entre las relucientes costillas del Tórax, derriba la puerta de madera y utiliza la mochila de propulsión para volar hasta el interior de un túnel pequeño. Al final del pasillo, encontrarás una **PIEZA DE NAVE** sobre un cerebro gigante. ¡Una visión muy agradable!



● **Ruta de Vela** La **LLAVE AZUL** y la **REVISTA ESPECIALIZADA** están escondidas en un túnel acuoso cerca del final de este mundo. Para salir de la sala, utiliza propulsiones verticales.

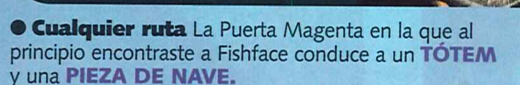
Tribals

TÓRAX (6)
2: En la primera sala.
2: En la segunda sala.
2: En la tercera sala.

ACCESO (12)
2: En los pilares (caídos de la entrada del Cortex).
2: En la sala con el géiser en el centro.
2: Ve por la primera a la izquierda en el túnel subacuático.
2: A la izquierda en la siguiente intersección subacuática.
2: En la sala llena de luz de la siguiente intersección sumergida.
2: En el suelo de la habitación con la Llave Magenta.

CORTEX (5)
5: En el interior del túnel.

Sekhmet



● **Cualquier ruta** La Puerta Magenta en la que al principio encontraste a Fishface conduce a un **TÓTEM** y una **PIEZA DE NAVE.**

● **Cualquier ruta** Desde Sekhmet se accede a las **RUINAS EN EL AGUA.** Busca la mochila de propulsión en la plataforma elevada de la primera sala alargada, propúlsate hacia el pasillo de arriba y ve hacia la izquierda.



● **Ruta de Lupus** Hay un **TÓTEM** en lo alto del pasadizo en espiral; utiliza a Lupus para propulsarte hasta él.

Tribals

CRUCERO DE COMBATE (15)
4: Cerca de las cajas en la sala del principio.
2: En el pasillo suspendido (utiliza la el equipo de vuelo).
2: En el primer pasadizo del laberinto (utiliza la plataforma).
1: En el segundo pasadizo del laberinto (utiliza la plataforma).
1: En el tercer pasadizo del laberinto (utiliza la plataforma).
3: En el hueco de la sala de la Llave Verde (rompe el cristal de encima y utiliza la plataforma).
2: En el conducto de la sala con lava.

WATER RUIN

● **Cualquier ruta** Nada hasta las ruinas del castillo y busca en la parte trasera las potentes **MINAS REMOTAS**, que también podrás utilizar como minas de proximidad.

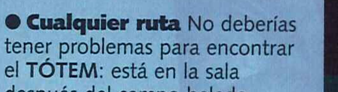


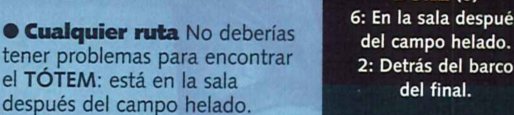
● **Cualquier ruta** En el interior de las ruinas, verás un oso. Dale los tapones para el oído que encontraste en el SS Anubis y ganarás una **PIEZA DE NAVE.**

Tribals

ISLA PERDIDA (8)
1: Detrás del barco del principio.
1: A la izquierda del pasadizo principal.
1: En la torreta hundida de la derecha.
1: En el lateral del castillo, cerca de las minas por control remoto.
1: En lo alto de las ruinas irregulares, detrás del castillo.
1: Al otro lado de las ruinas con picos.
1: Enfrente, arriba.
1: En lo alto del castillo.

Cerulean





● **Cualquier ruta** No deberías tener problemas para encontrar el **TÓTEM**: está en la sala después del campo helado.

Tribals

DUNE (8)
6: En la sala después del campo helado.
2: Detrás del barco del final.



Ichor

● **Ruta de Juno** En el área con francotiradores y la mochila de propulsión, encontrarás un **TÓTEM** dentro del túnel alto.

● **Cualquier ruta** Rompe el cristal de la primera sala interior y encontrarás una Misión para Floyd. Gana una medalla de oro para obtener el **FICHA DE LA MÁQUINA.**

● **Cualquier ruta** Súbete de un salto al pasadizo elevado, fuera de la base y verás el **RIFLE FRANCOTIRADOR** y las **BENGALAS.**

● **Ruta de Juno/Vela** Pasa por la Puerta Azul, y después dispara con el Rifle Francotirador a los insectos del exterior. Dentro del Big Bug Fun Club, utiliza la Ficha para la máquina y vence en los dos juegos arcade para ganar dos **BONUS.**

● **Ruta de Lupus** Hay una **PIEZA DE NAVE** escondida en la sala de las plataformas flotantes y la mochila de propulsión.

Tribals

BASE MILITAR (16)
2: Cerca del insecto gigante en la sala en forma de L.
2: Sección alargada de la sala en forma de L.
1: En la esquina de la sala con francotiradores.
1: En lo más alto de la sala con francotiradores (utiliza la mochila de propulsión).
1: Sobre la puerta de la sala con francotiradores (utiliza la mochila de propulsión).
2: En lo más alto de la sala con impulsores de goma (utiliza a Lupus).
3: En la esquina de la sala con baldosas de colores.
2: En la esquina de la sala con plataformas giratorias.
1: En lo alto de la sala con plataformas giratorias.
1: Sobre la puerta de la sala con plataformas giratorias.

RECINTO (8)
1: En la esquina de la primera sala interior.
2: Propúlsate hasta el túnel pequeño de la primera sala interior.
2: Sobre el muro que sobresale.
1: En el suelo cerca de los muros que sobresalen.
2: Junto al bar del Big Bug Fun Club.





CÓMO... machacar al rival en SMASH BROS

¿Necesitas ayuda con el fantástico *beat 'em up* de Nintendo? Nosotros podemos ofrecértela...

S*mash Bros* ha estado dando vueltas por la sala de pruebas de *Magazine 64* desde febrero del 99, o sea desde su irrupción en el mercado japonés, y todavía ahora, meses después del lanzamiento de la versión PAL, estamos jugando con él. Se trata de un plataformas-*beat'em up* revolucionario que nos rechifla. Y ahora que ya puedes echarle el lazo, hemos pensado que es el momento apropiado para compartir algunos trucos contigo. ¡Disfrútalos!

LO QUE DIJIMOS


SUPER SMASH BROS

Analizamos *Super Smash Bros* en el número 25, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Un *beat'em up* original que ofrece diversión a raudales."



CÓMO... acceder al Reino de los Champiñones Clásicos

Éste es el secreto mejor guardado de *Smash Bros*. Completa el juego con *los ocho* personajes originales (no vale ninguno de los ocultos), con el nivel de dificultad normal y el número de vidas fijado a tres. Como puedes continuar, no te preocupes si pierdes un combate. Una vez logres completar el juego, el reino de los champis caerá rendido a tus pies. Te descubrimos su lado más fascinante...

1 Estas plataformas centrales sólo aguantarán tu peso durante un segundo; después iniciarás una caída libre directa al suelo.



2 Un bloque con las iniciales POW (¿lo recuerdas?) irá apareciendo a lo largo del nivel cuando menos te lo esperes. Acierta a darle y los rivales recibirán un doloroso golpe.

3 Empuja hacia abajo cuando estés encima de ese tubo y éste te absorberá para hacerte reaparecer...



5 ...O aquí (lo que no es una gran ayuda).



4 Aquí, en una posición relativamente segura...



6 Ten cuidado con esas plantas piraña.

Personajes secretos

Hay cuatro personajes secretos en *Smash Bros*. Te contamos cómo descubrirlos...

CAPITÁN FALCON

Finaliza el juego (¡no importa el nivel de dificultad!) en un tiempo inferior a 20 minutos. Después de vencer al jefe Big Hand podrás enfrentarte al capitán Falcon. Derrótale para que sea todo tuyo.



△ *El capitán Falcon: tu recompensa por no sobrepasar los 20 minutos de juego.*

Pista: El capitán Falcon, claro está, pilota el Blue Falcon de *F-Zero*. Sus movimientos son más bien limitados, pero los pocos que realiza no carecen de potencia. Le van las distancias cortas.

Mejor ataque: Patada Falcon (Abajo+B).
Rápida, potente y ardiente. Puedes utilizarla en pleno salto.

LUIGI

Acaba la partida de entrenamiento "Bonus 1" con los ocho personajes originales más *uno* de bonus (el capitán Falcon, por ejemplo). Lucharás contra Luigi y, si le vences, se convertirá en un personaje jugable.

△ *Luigi aprieta los puños y se prepara para un salto de narices.*

Pista: El hermano de Mario, que no rinde lo que debería de rendir. Aquí, tres cuartos de lo mismo, aunque sí puede saltar más alto y más lejos y su bola de fuego ya no rebota, ahora sigue una línea recta.

Mejor movimiento: Puñetazo Trueno (Arriba+B).
Tendrás que acercarte al rival al máximo, pero lo enviará por los aires.

JIGGLYPUFF

Completa el juego con cualquiera de los personajes, en cualquier nivel de dificultad y sin importar el número de vidas. Lograrás enfrentarte a Jigglypuff (excepto, por supuesto, si acabas en menos de 20 minutos, en cuyo caso lucharás con el capitán Falcon si aún está bloqueado).

△ *Jigglypuff sirve para ver la vida de color de rosa. Las chicas le adorarán.*

Pista: un Pokémon rosa y rechoncho, pero de dulce vocecita. Jigglypuff anda más bien escaso de movimientos, pero utiliza un salto volador muy parecido al de Kirby.

Mejor movimiento: Canción de cuna (Arriba+B).
Duerme al rival y machácale mientras sueña con los angelitos.

NESS

Completa el juego, en dificultad Normal y con tres vidas, pero sin la posibilidad de continuar. Derrota a Ness justo después de que aparezcan los créditos.

Ness es muy escurridizo, pero merece la pena el esfuerzo. ▽





Pista: Personaje un tanto extraño, este ser es el héroe del RPG para SNES *Earthbound*. Si te acostumbras a él, podrás hacer servir toda su fuerza en una variedad de ataques eléctricos y mágicos.

Mejor movimiento: Yoyó (Arriba+B).
Una vez disparado, puedes controlar este yoyó cargado de electricidad con el stick analógico. Resulta útil en los niveles repletos de plataformas.

BONITO VESTIDO
Todos los personajes del juego pueden cambiar de vestuario, cosa que no es nada difícil. En la pantalla de selección del personaje, pulsa uno de los botones C y visualizarás hasta cuatro disfraces diferentes. La mayoría sólo consiste en un cambio de color (aunque Mario puede ponerse uno que le hace parecerse a Wario); Pikachu, en cambio, tiene toda una colección de sombreros diferentes. ¡Divino!





Trucos breves para otros personajes

SAMUS

¡Vuelve el guerrero biónico intergaláctico de *Metroid*!

● Si mantienes pulsado B, el **Disparo** de Samus será más potente: podrás ir donde quieras y disparar siempre que te apetezca, hasta que te alcancen.



● El **Disparo Llama** de Samus es un movimiento un poco complicado, pero que puedes realizar mientras saltas. Empuja el stick analógico en diagonal y pulsa A para efectuar un disparo con un ángulo de 180 grados.

DONKEY KONG

¡La estrella de *DK64*, más grande y fuerte que nunca!



● Del mismo modo que el Disparo de Samus, se puede incrementar la potencia del **Puñetazo de Energía** y utilizarlo en cualquier momento, antes de que te den. DK puede servirse de él para atizar a los Pokémon que aparecen en el nivel de Pikachu...

● Puedes "hacer malabarismos" con los rivales, utilizando la **Bofetada (Abajo+B)** de DK. Con un golpe hazlos saltar por los aires y abofetéales al bajar; sigue así hasta que consigan escapar.



YOSHI

Nuestro dinosaurio chillón favorito ahora pone huevos.

● El **Come Huevos** de Yoshi puede servir, al igual que la Bofetada de DK, para una victoria fácil. Cómete al enemigo y, tan pronto salga del huevo, sórbelo otra vez.





● Yoshi, junto con Kirby y Jigglypuff, es el mejor saltarín de *Smash Bros*. Siempre que no sufras demasiado daño, no tendrás ningún problema para volver a caer sobre la plataforma.



GO! GO!



PUNTOS EXTRA
Para obtener 100 puntos extra en cada nivel, sólo tienes que hacer lo siguiente: pulsa L para humillar al enemigo a punto de morir. Si tu personaje muestra una actitud insultante cuando la cámara se acerque hacia los marcadores, ganarás esos puntos extras. Las ofensas no producen ningún efecto en la mayoría de los personajes; pero a Kirby, en cambio, le permiten recuperar su estado normal si en ese momento se encuentra en un estado "post-absorción".

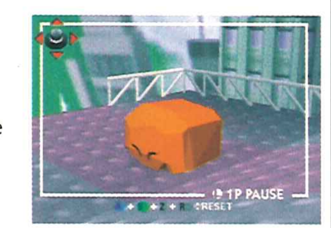


LOS FAVORITOS DE M64

Como en Mario Kart, enseguida te decidirás por uno de los personajes de Smash Bros. Éstos son nuestros preferidos y los acompañamos de unos trucos para que se conviertan en ganadores.

KIRBY

La genialidad de Kirby reside en su versatilidad; así, no es de extrañar que haya sido el personaje estrella de los campeonatos de *Smash Bros* celebrados en los EE.UU. y en Japón. Tiene dos ataques propios que resultan devastadores y, cuando "se come" a alguien, adquiere una de sus habilidades especiales, mediante la cual puede acceder a casi todos los movimientos más demoledores de *Smash Bros*.



● **Piedra (Abajo+B)**, un movimiento perfecto si es que puedes colocarte encima de alguien, pues aterrizarás en su cabeza como un pesado bloque de piedra. ¡Qué daño! Como piedra, además, serás impermeable.

● **El Cortapiedra (Arriba+B)** es también muy destructor. Puedes situar la máquina al final de una rampa para que tenga mayor altura, pero su mayor fuerza se muestra cuando Kirby aporrea su espada en el suelo, pues la onda expansiva hace saltar al enemigo por los aires; una forma muy guay de lanzarle por el borde de la zona de lucha sin necesidad de tener que acercarse. No obstante, si te aproximas, puedes golpear mientras subes y, después, otra vez cuando tocas el suelo.



● **Absorber (mantén pulsado B)** ¡es genial! Mira las habilidades que Kirby puede absorber (activadas por el botón B):



Donkey Kong – **Puñetazo de Energía**
Jigglypuff – **Puñetazo Rápido**
Mario – **Bola de Fuego**
Yoshi – **Come Huevos**
Luigi – **Bola de Fuego**
Link – **Bumerán**
Samus – **Pistola**
Capitán Falcon – **Puñetazo Falcon**
Ness - **Fuego PK**
Fox Mccloud – **Láser**
Pikachu – **Impactrueno**



PIKACHU

Además de ser el animal más cuco que haya pisado la tierra, Pikachu es toda una máquina de matar amarilla. Su velocidad hace que pueda escapar de la mayoría de los ataques y aparecer en un visto y no visto para contraatacar con impactruenos fulminantes. Cuando se disfraza, se pone un gracioso sombrero.

● Si hay alguien tan loco como para saltar hacia ti, carga un **Impactrueno (Abajo+B)** para liquidarle tan pronto como aterrice. Funciona de maravilla con los enemigos encaramados en plataformas más altas.



● **El Proyectil Impactrueno (B)** se propaga por paredes, por lo que se puede utilizar para sacar de la zona de lucha a los enemigos que estén colgando del borde de la misma con las puntas de los dedos.



● Utiliza la **Carrera Rápida (Arriba, Izquierda o Derecha+B)** cuando estés en el aire para escapar de situaciones que entrañen peligro. Puedes hacer al menos dos carreras en direcciones diferentes.



● A Pikachu se le dan muy bien los lanzamientos. Aprovecha su fuerza para mandar los enemigos al borde de la zona de lucha y consigue mantenerlos a raya con la electricidad hasta que caigan y se vea así cumplido su fatídico destino.

FOX McCLOUD

El caballero andante espacial se mete en peleas. Sin Slippy Toad, por suerte.



● **El Escudo de Energía (Abajo+B)** de Fox es de vital importancia, pues repele los proyectiles (el rayo de Pika, el Bumerán de Link, etc.) que le lanzan sus enemigos; es más, se los devuelve pero con el poder destructivo aumentado al doble.



● El **Puñetazo de Fuego (Arriba+B)** de Fox puede ser controlado mientras se carga, moviendo rápidamente el stick analógico en la dirección que haga falta. Muy útil.

POKéMON

Tal y como sucede en el juego, la Poké Ball suelta un Pokémon al azar para meter el miedo en el cuerpo a tu enemigo (no te harán nada, así que mejor que te quedes a su lado cuando estén atacando).

● **Beedrill**
Aparece y se larga volando, seguido por un enjambre de bichos.



● **Blastoise**
Para un ataque de corto alcance: Blastoise dispara a los enemigos apostados cerca con un cañón de agua.

● **Chansey**
Lanza huevos que, a veces, contienen reforzadores.

● **Charizard**
Escupe largas llamas a izquierda y derecha.



● **Clefable**
Copia el ataque de otro Pokémon.



● **Magikarp**
Va por ahí sin hacer nada. No sirve de mucho. En realidad, no sirve para nada.



MÁS PUNTOS EXTRA
En Smash Bros puedes ganar puntos extra de un montón de maneras, pero si quieres una forma rápida de conseguirlos aquí tienes unos sencillos métodos...

Mariposa (10.000): Liquida al rival mientras éste intenta subir de nuevo al ring.

Gran Daño (10.000): Finiquita el asalto después de causar más de un 200% de daño.

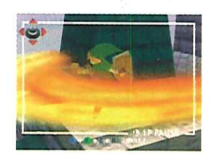
Medalla al Pacifismo (60.000): Tu enemigo muere sin que tú le hayas tocado un pelo.

El Arco Iris de Yoshi (50.000): Vence a los Yoshis en el orden que van apareciendo.

DK Perfecto (50.000): Derrota al DK gigantesco sin que los aliados hayan sufrido un solo rasguño.

LINK

Es uno de los personajes más manejables de *Smash Bros*, toda vez que una fuerza destructora en manos de un jugador experimentado. Su especialidad son las luchas con espada, pero también cuenta con una gran variedad de técnicas de ataque, normalmente rápidas.



● El **Giro con Espada de Link (Arriba+B)** es devastador, pero le lleva un segundo o dos recuperarse de él; una debilidad que aprovecharán los personajes más rápidos como Pikachu. Mejor resérvalo para los combates en el aire, o para saltar y golpear a los personajes de las plataformas más altas.



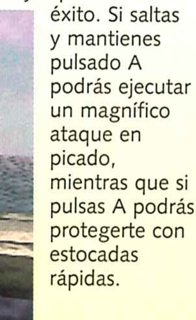
● La **Bomba (Abajo+B)** se puede lanzar con A, pero es mejor usarla en pleno salto, pues en ese momento se puede soltar sin ningún tipo de problema.

● El **Bumerán (B)** es ideal para mantener a distancia al contrincante o para liquidarlo cuando se encuentre al borde de la zona de lucha. Recuerda que lo puedes lanzar, moverte y el bumerán volverá a ti, cargándose a cualquiera que te siga.





● La **Espada (A)** de Link realiza ataques potentes y rápidos con éxito. Si saltas y mantienes pulsado A podrás ejecutar un magnífico ataque en picado, mientras que si pulsas A podrás protegerte con estocadas rápidas.





MARIO

Como sucedía en *Mario Kart*, Mario es el personaje por defecto y el que se adapta a todos los gustos. No te dejes engañar por su escasez de movimientos llamativos; no ejecuta los ataques espectaculares de, pongamos por caso, Donkey Kong o Ness, pero sus puñetazos y patadas, cuando se combinan, son como un arma letal.



● Para efectuar el **Puñetazo Remolino de Mario (Abajo+B)**, el fontanero deberá estar muy cerca de su rival; pero una vez activado, empezará a dar golpes y el enemigo acabará volando por los aires...

● Una vez hayas hecho eso, presiona **Arriba+B** para el **Puñetazo de Dragón**. Mario saltará y atizará unos cuantos golpes al desafortunado rival que iniciaba el descenso. Un combo sencillo pero fabuloso.

● No subestimes el poder de **La Bola de Fuego (B)**. Distinta a la de Luigi, rebota en el suelo y, por lo tanto, los personajes lentos de tiro como el mismo Pikachu, que suelen normalmente esquivar los proyectiles, se ven indefensos y les da en toda la cabeza. Se puede utilizar también en el aire, y dibuja una trayectoria parecida a la bomba de Link.

● **Hitmonlee**
Ataca a cualquiera que se le acerque con una patada en el aire. Bastante dolorosa.



● **Koffing**
Arroja gas tóxico, que forma una nube a su alrededor.



● **Meowth**
De forma parecida a Koffing, Meowth lanza monedas a su alrededor.





● **Onix**
Se esfuma antes de que una lluvia de rocas inunde la pantalla en todas las direcciones.

● **Snorlax**
Muy devastador, si acierta. Vuela a la parte superior de la pantalla y la se lanza hasta pegarse un gran trastazo.



● **Starmie**
Dispara rayos al rival que tenga más cerca.



Y te presentamos a...

● **Mew**
El Pokémon número 151 se hace visible únicamente después de haber descubierto los cuatro personajes secretos. Incluso entonces, sólo aparece de vez en cuando.

CÓMO...

pegar una buena tunda al rival en

WWF WRESTLEMANIA 2000

Lucha al más puro estilo WWF. ¡Siente el dolor!

Este es el tercer título de la exitosa serie de lucha libre de T•HQ y, como ya se suponía, excede a los demás. Lleno a rebosar de los mejores atletas de WWF y hasta los topes de movimientos, no es de extrañar, pues, que esta revista haya caído bajo el influjo de la fiebre luchadora.

Para celebrar este acontecimiento qué mejor que ofrecerte tres páginas de trucos para que puedas sacar músculo, ajustarte las mallas y hacer muecas. Te mostramos *exactamente* lo que has de hacer para machacar vivo al contrario. ¡Que empiece el combate!

LO QUE DIJIMOS


WWF WRESTLEM ANIA 2000

Analizamos *WWF Wrestlemania 2000* en el número 25 y llegamos a la siguiente conclusión:

«Excelente debut de T•HQ en *WWF*. Una alternativa perfectamente válida a *WWF Attitude.*»



¿QUÉ HAY QUE RECORDAR? Antes de nada, prueba estos trucos...

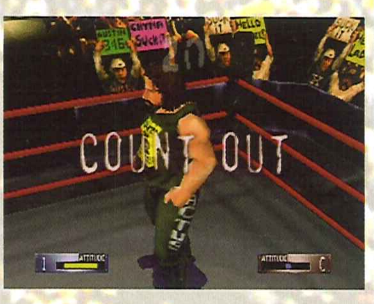
MOVIMIENTOS ROBADOS

Ahora cuentas con más movimientos robados, mejorados desde el último juego, siendo el más excepcional el Stolen Strike. La orden: A y B.

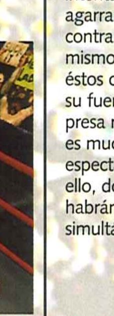


CUENTA DE DERROTA

Acorrala al contrario en una esquina fuera del ring, pero cuando falte un segundo y medio lánzale contra la valla opuesta y súbete al cuadrilátero.



DOBLE EQUIPO



Cuando dos luchadores intentan agarrar a un contrario al mismo tiempo, éstos combinan su fuerza y la presa resultante es mucho más espectacular. Para ello, dos jugadores habrán de pulsar A simultáneamente.

ARMAS

Utilízalas para golpear a tu rival hasta dejarlo sin sentido, y estando aún tumbado en el suelo pulsa B repetidamente para pegarle una paliza. Si mantienes pulsado B, el ataque será aún más contundente.

PARA PRINCIPIANTES



Si eres nuevo en estas lides, mira la sección «Estilos de lucha» de la página siguiente, aunque si quieres resultados desde ya, será mejor que elijas a The Rock. Este luchador tiene un montón de movimientos diferentes y, por lo tanto, fans no le faltan. ¡Estupendo!



ESTILOS DE LUCHA

Cada competidor posee un estilo de lucha propio; con todo, los estilos se pueden reducir a tres categorías según la experiencia del luchador: Cobarde (principiante), Agresivo (bueno, pero aún tiene que aprender) y Exhibicionista (aventajado). Te explicamos cómo sacar el mejor partido de cada uno...

COBARDE

LOS MÁS INDICADOS



DUDE LOVE

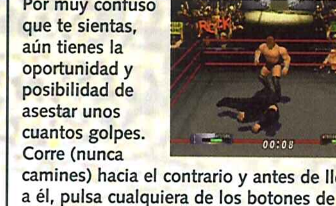


CACTUS

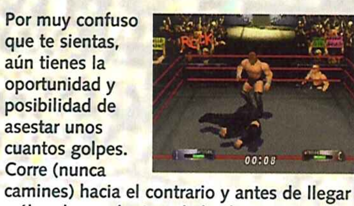
SHANE 6'6" 270lbs — SHANE

BOSSMAN 6'6" 315lbs — BOSSMAN

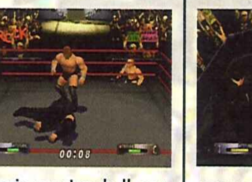
EN EL RING



Por muy confuso que te sientas, aún tienes la oportunidad y posibilidad de asestar unos cuantos golpes. Corre (nunca camines) hacia el contrario y antes de llegar a él, pulsa cualquiera de los botones de hombros. El instinto llevará a tu contrincante a intentar bloquear y contraatacar, pero mientras lo hace, aporrea los botones de agarre para contabilizar el primer golpe. Los luchadores más listos lo pillarán al vuelo, así que intenta progresar hacia volteretas de forma bastante rápida.



TÁCTICA



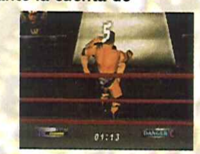
Para empezar, manténte alejado del contrario. Baja del ring e invítale a seguir tu ejemplo, pero no te quedes cerca de la lona, no te vaya a sorprender con un ataque. Seguramente intentará provocarte, pero tú haz como si nada: pronto se aburrirá y saltará las cuerdas directo hacia ti. Agárrale, golpéale y presiona; cuando falten unos segundos, aplica una llave de pierna (u otra presa de inmovilización). Justo antes de que el árbitro te descalifique, suéltale (con R) y súbete al cuadrilátero. ¡Victoria!



CONTRA LUCHADORES BLANDOS



Desde un principio, esos blandengues intentarán bailar alrededor tuyo, con el propósito de hacerte enfurecer y que así pierdas el control. Acércate tanto como puedas al contrincante, y suelta patadas y puñetazos flojos para que pare de moverse y puedas iniciar el agarre. Cuando salte del ring, aprovecha ese momento para incrementar tu contador de energía. Así, si intenta el truco de vencer durante la cuenta de derrota, tú tendrás más posibilidades de dar la vuelta a la tortilla (aporreando el botón R), con lo que el tiro le habrá salido por la culata.



AGRESIVO

LOS MÁS INDICADOS



BIG SHOW



KANE

AL 6'0" 234lbs — AL

HOLLY 6'1" 242lbs — HOLLY

EN EL RING

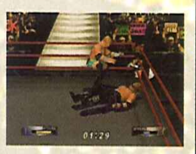


No vayas siempre cargando contra el rival, pues así quedas más expuesto a un contraataque. En vez de eso, da vueltas alrededor del luchador y utiliza agarres flojos para conseguir presas rápidas y fáciles. Retírate unos pasos mientras el contrario se levanta para evitar que pueda atacarte y después sigue aporreándole sin piedad. Tras sufrir unos cuantos derribos tardará más en levantarse, así que tendrás que mantener pulsado R para ayudarle a ponerse en pie. Entonces, utiliza un súper agarre (presiona A) y uno de tus movimientos más demoledores.

TÁCTICA



Los movimientos combinados sientan muy bien a los luchadores de estilo agresivo. Por ejemplo, después de haber noqueado a tu rival puedes pulsar R para sentarlo y golpear el botón B tres veces para realizar un combo de dos patadas + codazo. Si prefieres castigar una parte específica del cuerpo, después de derribarle de un puñetazo, aplícale una presa de inmovilización. Hay muchos por descubrir. Intenta movimientos variados para ver los resultados. Recuerda que cada luchador tiene combos de movimientos diferentes.



CONTRA LUCHADORES AGRESIVOS



Mucho músculo y poco cerebro convierten a un contrincante en peligroso, pero no en perfecto. Estos luchadores son incapaces de bloquear efectivamente. Por lo general, puedes arreglártelas con movimientos a corta distancia en carrera, como el Tendedero (clothesline), y sacar provecho de sus reacciones lentas. Si intenta acercársete, retrocede y después carga contra él para derribarle. Aprisiónale y utiliza una presa de agarre fuerte para estrellarle contra la lona. Aprovecha cualquier oportunidad para provocarle, pues un contador de energía alto te permitirá revertir en el rival cualquier movimiento que éste intente sobre ti.



EXHIBICIONISTA

LOS MÁS INDICADOS

SHAMROCK — ROAD DOGG 6'2" 236lbs — ROAD DOGG

X-PAC 212lbs — X-PAC

EN EL RING



Estos presuntuosos se deleitarán revirtiendo puñetazos y patadas. Aunque para ello es crucial el dominio del botón R, pues se ha de pulsar justo antes de que el golpe llegue a su sitio. Tendrás que debilitar a tu contrincante con movimientos contra las cuerdas y el poste del rincón antes de hacer cualquier virguería. Intenta arrinconarle y provocarle, antes de pegarle una patada o usar ataques en el suelo y tretas de evasión para entretener al público. Cuando ya le queden pocas fuerzas, podrás intentar golpes fuertes contra el poste del rincón y saltos desde las cuerdas.

TÁCTICA

Cada competidor tiene su movimiento «marca de la casa» que le encanta exhibir a la menor ocasión en cada combate. Por lo que a menudo renunciará a utilizar el movimiento especial habitual seguido de un combo paralizante en beneficio de su propia técnica «de remate». Un buen ejemplo es el Lumbar Smash, que hace enfervorizar al público y que provoca lesiones en la columna. Derriba al contrario cerca del poste y voltéalo para que quede panza abajo, a gatas. Súbete a las cuerdas y... aplástale la columna.



CONTRA EXHIBICIONISTAS



Son gallitos, arrogantes y, lo que más molesta, buenos a rabiar. No intentes enfrentarte a ellos en ataques relámpago. Empieza con agarres suaves. El contrario intentará endosarte un súper agarre o acorralarte en el rincón. Sin embargo, a estas alturas del combate ya puedes revertir cualquier movimiento «contra el rincón» importante o lanzamiento contra las cuerdas. Entonces, el rival empezará a ponerse furioso y se volverá descuidado. Sigue utilizando movimientos de agarre suave y golpes bajos, y anímale a salir del ring para realizar los movimientos más potentes y así mantener tu contador de energía alto. No intentes movimientos aéreos hasta más tarde, y déjale completamente en ridículo, practicando su movimiento «marca de la casa» en sus propias carnes.

GO! GO!





LOS 5 MEJORES

De los 40 luchadores a elegir, estos cinco son los que proporcionan mejores resultados...

THE ROCK



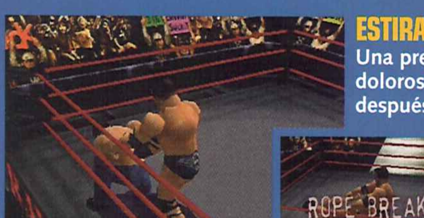
GOLPE Y AGARRE

Este fácil combo de dos golpes, que empieza con una llave de cabeza y acaba con un puñetazo, deja al rival tendido en el suelo sin sentido. Ejecútalo, pulsando A para un agarre suave y B para la patada.




ESTIRAMIENTO TABLA DE SURF

Una presa de inmovilización muy dolorosa que es mejor utilizar después de haber derribado al rival. Colócate detrás de tu aturdida víctima, practícale un súper agarre, y entonces pulsa A. The Rock, ¡qué estilazo tienes!



X PAC



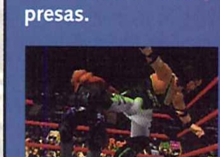
PATADA CON SALTO Y GIRO

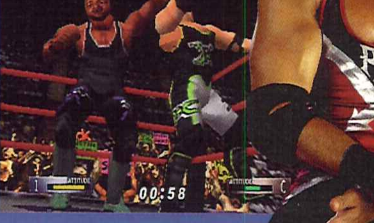
Este movimiento requiere mucha precisión, pues desde que pulsas B hasta que X Pac efectúa el movimiento pasan unos segundos. Es espectacular, pero te advertimos que si el rival consigue bloquearte, quedarás a su merced para un posterior contraataque.



LLAVE DE BRAZO CON PATADA DE GANCHO

Aplica una llave suave y pulsa Izquierda/Derecha y B para que el contrario se esté quieto mientras le estampas tu pie del 45 en su masa corporal. No abuses de este movimiento; altérnalo con otras presas.



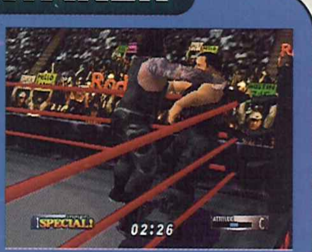


THE UNDERTAKER



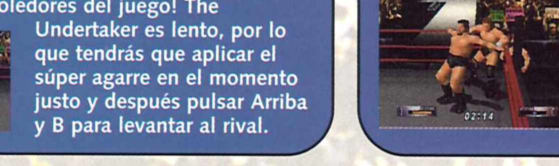
BODY SPLASH PARA AGARRAR

Un movimiento muy útil, pues puede llevarte directo a una Estrangulación Alzada con Dos Manos. Tira al contrario contra el rincón que tengas más lejos y corre hacia él, pulsando B para realizar el Body Splash.



ESTRANGULACIÓN ALZADA

¡No lo intentéis en casa con vuestro hermano! ¡Es uno de los movimientos más demoledores del juego! The Undertaker es lento, por lo que tendrás que aplicar el súper agarre en el momento justo y después pulsar Arriba y B para levantar al rival.



BIG SHOW



WISHBONE

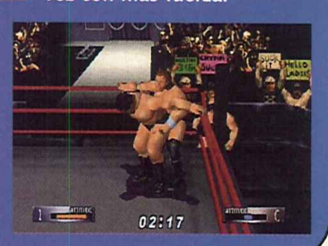
Con el rival de espaldas al suelo, camina hasta sus pies y pulsa A para utilizar la mejor presa de inmovilización de Big Show. Éste empujará y tirará de la pierna del contrario cada vez con más fuerza.



MAMPORRO BIG SHOW

¡Éste es realmente cruel! Envía el rival al rincón, utiliza un agarre fuerte y aporrea el botón A. Big Show machaca al rival y, cuando creías que ya había acabado con él..., ¡PUM!, le pega el golpe de gracia.





STONE COLD STEVE AUSTIN



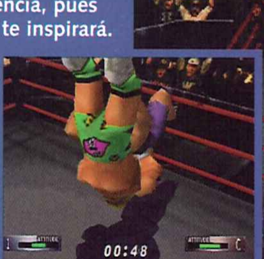
TENDEDERO EN CARRERA

El Tendedero, una técnica fulminante, será el movimiento que utilizarás con más frecuencia, pues es el que más confianza te inspirará. Presiona el D-pad y corre hacia tu contrincante, después pulsa B para soltar el golpe.



VOLTERETA HACIA ATRÁS

¡Arriba, encima y ABAJO! Utiliza un súper agarre contra tu víctima, pero después pulsa Arriba y A para alzarle por encima de tu cabeza y estrellarle contra el suelo.





Deja de rascarte en ese salto entre plataformas o se te va a infectar. Mejor pide hora con nuestro facultativo...



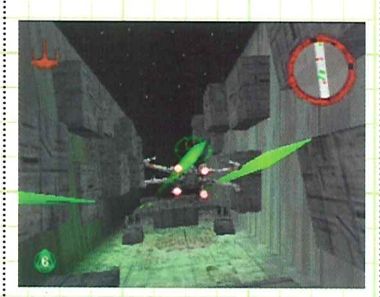


Dr. Vainilla:
Estoy atrapado en la sexta estrella de la Isla Tiny-Huge, en *Super Mario 64*. El juego me dice que «Make Wriggler Squirm» (*haz que Wriggle se retuerza*), pero no entiendo lo que significa. ¡SOS!
Miguel Ángel Ramírez, Zaragoza

Frunciendo el ceño, el doctor Vainilla murmura acerca de … Bueno:
A ver si prestamos más atención al plano del nivel, Miguel Ángel. Lleva a Mario a la Isla Huge, sube a la cima de la montaña y salta sobre el pequeño estanque. Luego, en la Isla Tiny, sube de nuevo a lo alto de la montaña e introdúcete por el agujero para encontrarte a Wriggle. Golpéale la cabeza tres veces y se retorcerá. Fácil, ¿no?

Dr. Vainilla:
Mi problema es *Star Wars: Rogue Squadron*, doctor. Soy incapaz de conseguir la medalla de oro en la Death Star Trench Run. ¿Cree que podrá ayudarme?
Toni Aznar, Almería.

Con la mirada ausente, el doctor puede:
Desde luego que puedo, Toni. Tendrás que conseguir completar esa misión destruyendo a treinta enemigos con un grado de eficacia del 70% y en un tiempo inferior a los dos minutos cuarenta y cinco segundos. Vamos, que va a tener que poseerte algún espíritu para alcanzar esa velocidad. Usa misiles para los láseres que hay en lo alto de



la torre y no te preocupes por los TIE-Fighters que pasan: son demasiado rápidos. Ten unos cuantos misiles a mano para el grupo de torretas que hay hacia el final y baja de velocidad. ¿Te sientes mejor?

Dr. Vainilla:
¡Doctor, le necesito! Vuelvo una y otra vez al sector Y en *Lylat Wars*. Lo



completo las mismas una y otra vez, pero siempre, siempre, acabo en Katina. ¿Cómo deshago el embrujo?
Pablo Estévez, León

El doctor mira la cera que ha sacado de su oído izquierdo y contesta:
Pablo, tienes problemas, pero no estás solo. He aquí la solución (que sirva para todos):
Corneria: *Salva a Falco y vuela bajo los arcos.*
Meteo: *Usa L/R+Z para volar a través de las puertas azules.*
Fortuna: *Destruye Starwolf antes de que explote la bomba.*
Sector X: *Acaba con el jefe antes de que llegue a golpear a Slippy.*
Katina: *Destruye la nave nodriza antes de agotar el tiempo.*
Macbeth: *Dispara sobre los ocho interruptores numerados.*
Sector Y: *Consigue, por lo menos, cien puntos de impacto.*
Zoness: *Destruye todos los reflectores antes de que lleguen a iluminarte.*
Sector Z: *Golpea contundentemente los tres misiles.*

Dr. Vainilla:
En *Snowboard Kids*, ¿cómo me lo monto para conseguir la Tabla Especial 2? Tengo las Tablas Especiales 1 y 3, pero ni siquiera sé cómo lo hice para lograrlas. Necesito una dosis de su famosa medicina, por favor.
Jordi Mira, Girona

Sonriendo como una persona humana por vez primera en todo el día…
Encantado de ayudarte, Jordi. Encantado. La Tabla Especial 2 (la de la Pluma) está disponible cuando has conseguido 2.500 puntos en Animal Land. Respecto a las otras dos, la Especial 1 se desbloquea cuando venzas a Sinobin y la 3 cuando ya tienes las nueve tablas de Free Style, All Around y Alpine.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar
y mandar



Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

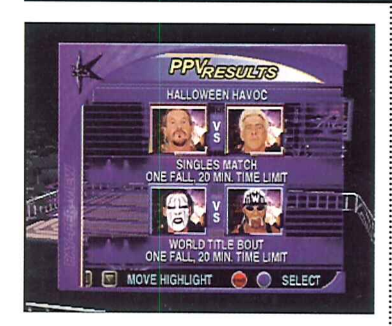
....

....

Por favor, póngame dos quilos de trucos, trescientos cincuenta gramos de triquiñuelas y dos rebanadas de guías. ¡Ah, sí, y un paquete de códigos! No, no me los envuelva: me los llevo puestos...

AL RESCATE

WCW Mayhem



LIBERA A TODOS LOS LUCHADORES
Introduce PLYHDNGYS como código PPV.

HALLOWEEN HAVOC '99
Teclea td^pKRmZ-<yL como código PPV para liberar los encuentros pay-per-view del Halloween Havoc de esta temporada.



LUCHA CON TU DOBLE
Introduce DPLGNGRS para que dos luchadores idénticos puedan competir el uno contra el otro.

Y DURAN, Y DURAN...
Teclea PRNTSTMN en la pantalla de códigos PPV y lucharas eternamente.

MOMENTO INFINITO
Utiliza PRNTMMNTM como código PPV.

INDUMENTARIA DE NITRO
Introduce PLYNTRCLSC en la pantalla de códigos para jugar con los antiguos atuendos de Nitro.

DEFIÉNDETE
Teclea CBCKRMS como código para defenderte cuando quieras.

SUBE POSICIONES
Introduce CHT4DBST como código PPV y luego presiona derecha para ir subiendo en el ránking en el modo "Quest for the Best".

CREA-UN-LUCHADOR INFINITO
Si cuelas MKSPRCWS como código PPV, obtendrás todos los puntos para atributos.

KIDMAN CAMBIA
Teclea NGGDYNLN en la pantalla de códigos PPV y transformarás a Billy Kidman.

Xena Warrior Princess



TRAMPA TÍPICA
Deberás introducir este código durante el juego para poder tener acceso al resto de las trampas. Mientras presionas A, dale a Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda y Derecha. Si has tecleado bien el código, oirás un sonido.

NARICES DE PAYASO COLORADAS
Presiona Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Izquierdo y Objetivo para repartir leña, y todos los personajes acabarán con la nariz roja.

CABEZAS Y PIES GRANDES
Presiona Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Derecho, Patada Derecha, Patada Izquierda y Objetivo para que los luchadores acaben con unos pies y unas cabezotas enormes.

INVISIBILIDAD TOTAL
Dale a Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Izquierda y Objetivo para que tu personaje se vuelva completamente invisible.



INVISIBILIDAD CON SOMBRA
Si quieres que los luchadores se vuelvan invisibles pero que puedas ver sus sombras, presiona Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Derecha, Patada Izquierda y Agacharse.

INVENCIBILIDAD TOTAL
Para ser invulnerable, dale a Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Patada Izquierda y Objetivo.

GOLPE MORTÍFERO
Presiona Puñetazo derecho, Puñetazo Derecho, Puñetazo Derecho, Patada Izquierda, Patada Izquierda y Salto para crear personajes que morirán justo después del primer golpe.



ZONAS DE HIELO
Para el reto extra que suponen las zonas de lucha heladas, tan resbaladizas, dale a Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Izquierdo, Puñetazo Izquierdo, Patada Izquierda, Patada Izquierda, Patada Izquierda y Objetivo.

JUEGA COMO DESPAIR
Para jugar como este Demonio gigante, con cuernos y todo, presiona Puñetazo Izquierdo, Patada Derecha, Puñetazo Izquierdo y Patada Derecha.

AL RESCATE

Hot Wheels





LIBERA TODOS LOS COCHES Y PISTAS
Introduce 99T8DTY8VDD 7BDDDDDD2 como contraseña.

COCHES BONUS
Tu contraseña es 9PTNPTFN6PNMQPPNPPPL.

TURBOS INFINITOS
Presiona C-derecha, Z, C-arriba, C-abajo, R, C-izquierda, Z, C-derecha en la pantalla de menús.

PISTAS-ESPEJO
En la pantalla de menús, presiona Z, R, Z, Z, R, Z, Z.

CONDUCIENDO DE NOCHE
Dale a C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha en la pantalla de menús.



MODO GENERATRICES
Presiona C-arriba, Z, C-abajo, C-izquierda, C-arriba, Z, C-abajo, C-izquierda en el menú principal.

Road Rash 64

SÚPER ATAJO
En la tercera carrera del quinto nivel, busca un boquete en el edificio que hay después de la casa a rayas azules y rojas. Métete en él de lleno y darás con un atajo genial y encontrarás un 4x damage.



TÚMBATE
Si necesitas descansar, mantén L presionada después de que te hayan tirado de la moto y te quedarás tendido sobre el asfalto.

TODAS LAS MOTOS Y TODAS LAS PISTAS
Para liberarlo todo, todo y absolutamente todo, dale a C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo y Z en el menú principal.

TURBO
Sujeta A al principio de la carrera para una salida más rápida.

MODO COP
Presiona Z, C-izquierda, C-abajo, C-izquierda, Z, L, R, C-abajo en el menú principal.

MODO SCOOTER
Dale a C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, Z, Z, L y C-izquierda en el menú.



Truco clásico ISS '98



La llegada inminente de *ISS Millennium* nos ha hecho recordar lo brillante que era su antecesor. Si un día de estos vuelves a *ISS'98*, aquí tienes unos trucos clásicos que probablemente habrás olvidado.

● JUEGA COMO LAS ESTRELLAS MUNDIALES
En la pantalla de título utiliza el D-pad para introducir este código: Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, Abajo, C-abajo, Abajo, C-abajo, Arriba, C-arriba, Arriba, C-arriba, B y A. Ahora, mantén Z presionado y dale al Start.

● CABEZONES
Cuando las palabras "Press Start" aparezcan en la pantalla, tú presiona C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, B y A. Mantén Z presionado y dale al Start para activar los cabezones.

● MÁS CABEZAS
Con la Copa Internacional a nivel 4 o 5, vete a la pantalla create-a-player. Presiona L en "head select" para tener acceso a una página de caras raras.

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

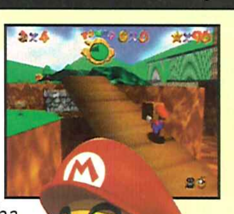
GAME ON

El dolor no tiene por qué ser una mala experiencia, ¿sabes? Ese dolorcillo que te recorre el brazo cuando te golpeas el hueso del codo con el respaldo de una silla, por ejemplo, seguro que te provoca la risa y no el llanto. Pasa lo mismo con los desafíos de esta sección: son una sarna, aunque sarna con gusto no pica.

Este mes, de los desafíos que nos han enviado nuestros lectores hemos escogido estos ocho para que puedas echarles un pulso. ¿Demasiado fáciles? Pues, ¿por qué no te decides a enviarnos tu desafío? Sí, ése tan difícil y cruel que nos haga tener pesadillas. ¡Vamos, a qué esperas, valiente!

SUPER MARIO 64 — *Vivir con el peso de una caja*



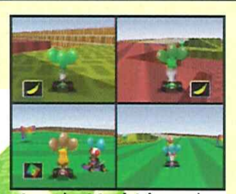


Bravo, **Héctor Oliveros** de **Salamanca**, quien nos ha remitido este magnífico desafío para El Mejor Juego de Plataformas del Mundo™. Entra en Bom-omb's Battlefield, corre hacia la pequeña caja y péscala. Luego, *sin saltar*, intenta transportar la caja hasta la cima de la montaña. Mario va muy lento con este exceso de equipaje, por lo que habrás de dar esquinazo a cuantos Goombas y Bob-ombs encuentres. ¡Ah, y vigila dónde pones los pies! Una medalla de oro puede ser tuya si eres capaz de subir las cuestas sirviéndote únicamente de la cámara de Mario.



CAÍDAS		0 (CÁMARA DE MARIO)		0 (CÁMARA DE LATIKU)

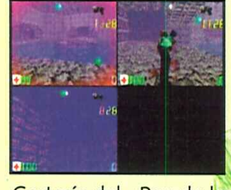
MARIO KART 64 — *Derby Block Fort*

Muchas gracias a **Iñigo Santos** de **Madrid** por la idea de este desafío. Empezad una batalla para cuatro jugadores en Block Fort, recoged un arma cada uno, reuníos en el piso superior y situad un kart en cada bloque de color. Se trata de iniciar una carrera y ver quién es el primero en completar tres vueltas *al revés* en el piso más alto. Si caes la carrera habrá acabado para ti, así que es vital que domines los botones A y B para controlar el giro. Utiliza el arma para reducir las posibilidades de los otros competidores (risa diabólica).

VICTORIAS		3		2		1

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — *Disparo a cubierto*




Cortesía del «Rey de los francotiradores» **Xavier Pont** de **Barcelona**, éste es el primer desafío que nos llega para *Zero Hour*. Iniciad una partida para cuatro jugadores en el nivel Castlemania, y mientras los rivales merodean por el patio, selecciona el rifle de mira telescópica y escóndete tras la ventana del primer piso. Intenta acertar diez proyectiles en los traseros de tus amigos mientras corretean de acá para allá por el patio. Para ganar las tres medallas, necesitarás servirte de todos los modos de enfoque del teleobjetivo. ¡Prueba a ver!

TELEOBJETIVO		x2 AUMENTO		x4 AUMENTO		x8 AUMENTO

ROGUE SQUADRON — *Camicaze*





La fuerza acompaña obviamente a **Julián Velasco** de **León**, que se ha estrujado el cerebro para enviarnos este desafío inspirado en *Star Wars*. Introduce las contraseñas «IGIVEUP» y «DEADDACK» en la pantalla de opciones, selecciona la nave que corresponda a la medalla que quieres ganar y después intenta finalizar el nivel Cita en Barkhesh chocando con cada nave enemiga a la vista. Julián se guarda en el bolsillo otro desafío en caso de que encuentres éste demasiado fácil: intenta mantener intactos *los cinco* vehículos de transporte. ¡Casi nada!

NAVES		Y-WING/ SPEEDER		A-WING		X-WING/ V-WING

ZELDA 64 *Consigue el Guay*





Felicidades a **Àlex Casas** de **Salou (Tarragona)** por este truco genial. Cuando Link es todavía un niño, ve a la isla pequeña que hay en el centro del lago Hylia (es mejor transportarte hasta allí con la ocarina) y carga el arco. Apunta un poco a la izquierda del Laboratorio Lakeside para conseguir las tres Guay flotantes que hay sobre el puente. Se regeneran automáticamente, así que a ver cuántas puedes eliminar con 40 flechas, utilizando Z. Según las reglas del juego puedes correr o nadar infinitas veces a la orilla para reabastecerte de flechas.

BLANCOS  **25**  **10**  **5**

F1 WORLD GRAND PRIX *Partido de Fútbol*

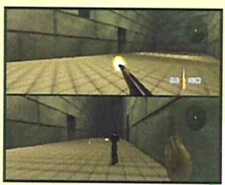
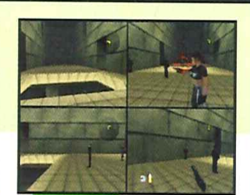




Muchas gracias a **David Almirall** de **Cullera (Valencia)** por proporcionarnos este desafío tan ameno. Activa el daño, empieza una partida para dos jugadores, y dedícate por unos minutos a estamparte a toda pastilla contra los muros y destrozar los bólidos hasta que uno de vosotros dos pierda una rueda. El neumático se puede empujar por la pista, así que es posible jugar con él un apasionante partido de fútbol, utilizando los dos finales de una recta como porterías. Usa los diferentes ángulos de cámara para localizar la rueda cuando la hayas perdido de vista y marca un gol.

GOLES  **5**  **3**  **1**

GOLDENEYE 007 *Duelo de espías*

Este fabuloso desafío es obra de **Fernando Dueñas**, de **Sevilla**. Cambiad la perspectiva a Licence To Kill y las armas a pistolas, luego dirigios hacia una gran área (el centro del nivel Temple es ideal) y permaneced de espaldas sin haber seleccionado aún el arma. Un jugador inicia la cuenta atrás desde tres, y cuando llega a cero, todo el mundo se gira, empuña la pistola y dispara. El que quede en pie es el ganador, como en los mejores westerns. Juega cinco turnos y cuenta las veces que ganas.

VICTORIAS  **5**  **3**  **1**

BEETLE ADVENTURE RACING *Locos al volante*





Mientras jugaba con los coches Escarabajo de EA, **José Javier González** de **Albacete** se tropezó con este maravilloso reto. Empezad una partida para dos jugadores, escoged el circuito y los coches que os plazcan, y lanzad una moneda al aire para decidir quién es «él». El jugador al que le haya recaído «la suerte», ha de completar tres vueltas del circuito sin ser tocado por el otro Escarabajo. Se puede hacer uso del botón L tres veces en cualquier carrera, pero la habilidad con los botones del acelerador y el freno va a ser fundamental. Arranca, acelera y consigue una medalla.

COLISIONES  **0**   **2**  **4**

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer, y fija tres objetivos para conseguir el oro, plata y bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Jet Force Gemini ● Quake II ● Duke Nukem: Zero Hour ● Shadowman
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

JUEGOS DE

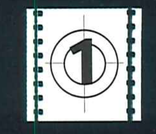
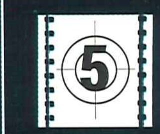
Un paseo por los juegos con más influencias cinéfilas...

Cuando Shigeru Miyamoto preparaba *Donkey* Kong, su primer juego, buscó inspiración en el séptimo arte, en *King Kong*, para ser precisos. ¿No es la escena de la chica raptada por el súper mono una de las más famosas de la historia del cine? Se *inspiró* tanto que la Metro Goldwin Mayer trató de buscarle las cosquillas a Nintendo.

Desde entonces, los desarrolladores no han dejado de incluir referencias a sus películas favoritas en sus juegos. Y, a medida que la frontera entre los videojuegos y los films se diluye (¿acaso juegos como *Zelda 64, Lylat Wars* o *Resident Evil 2* no parecen películas?), estos discretos coqueteos con Hollywood se convierten casi en pedidas de mano.

Así que, apaga las luces, siéntate en tu sillón y prepárate a pasear por un terreno en el que la frontera entre el cine y los juegos pierde su nombre ¡Las palomitas!

EL TOP 5

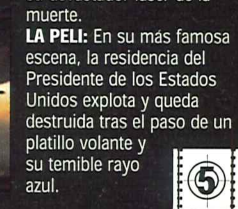
				
Apenas se nota	Me suena	Esto lo he visto en...	¡Qué copiada!	¡Que vengan los abogados!

CINE

LYLAT WARS

INDEPENDENCE DAY

EL JUEGO: En Katina, el planeta desierto, Fox McCloud observa impotente cómo una pirámide queda reducida a la nada por un increíblemente grande platillo volador y su devastador láser de la muerte.



LA PELI: En su más famosa escena, la residencia del Presidente de los Estados Unidos explota y queda destruida tras el paso de un platillo volante y su temible rayo azul.

5

STAR TREK: LA PELÍCULA



EL JUEGO: El equipo Starfox es atacado por un violento robot construido a partir de viejas partes de otras naves. En un momento de máxima emoción, el robot clama, con su último aliento vital, por conocer a su creador.



LA PELI: El capitán y su tripulación descubren que V Ger, el destructivo alien que se les ha colado, no es más que un refrito de las partes del viejo satélite terrestre Voyager I. Spock revelará que todo lo que V Ger pretende es conocer a su creador.

4

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



EL JUEGO: En medio de una batalla campal, Peppy Hare radiar un mensaje para McCloud: "¡Ánimo Fox, utiliza tu instinto!". Algo más tarde, Peppy farfulla: "Me recuerdas a tu padre".



LA PELI: Es la escena más famosa entre Luke Skywalker y Obi Wan. El venerable anciano reconoce en Luke los genes de su padre, Darth Vader, y grita: "¡Usa la Fuerza!" durante la tremenda lucha en La Estrella de la Muerte.





EL RETORNO DEL JEDI



EL JUEGO: Tras descubrir que Andross sin sus dos dedos de maquillaje no es nadie, Fox escapa a través de una complicada red de túneles. Para amenizarle la huida, una ciclópea bola de fuego le persigue.

LA PELI: Lando Calrissian se bate en retirada tras haberle dado un buen tute con el láser a La Estrella de la Muerte. A medida que el dulce hogar del oscuro Darth Vader se convierte en confeti, el fuego persigue a la nave de Lando.

3

GO! GO!

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

SUPERMAN III



EL JUEGO: En una preciosa habitación que lo refleja todo, Link es obligado a pelear contra una sombra malévola de sí mismo. Todo lo que hace se vuelve contra él.
LA PELI: Una versión malvada de Superman es creada para reemplazar al verdadero, que ha sufrido radiaciones de kriptonita y ha perdido sus poderes. El resto es una superbatalla entre superhéroes, uno malo y uno bueno.

②

EL RETORNO DEL JEDI



EL JUEGO: Un gran árbol envía a Link a ver mundo y éste se despide tristísimo de Saria, un amigo de toda la vida. El escenario, un puente desde el que se ve un relajante y exuberante bosque. ¿Volverán a verse?
LA PELI: En el relajante y exuberante bosque de Endor, la princesa Leia y el pavo (alguien tenía que decirlo) de Luke Skywalker se separan. ¿Se volverán a ver de nuevo? Sí, no os preocupéis.







TERMINATOR 2

EL JUEGO: Paradojas temporales a tutiplé, incluyendo el famosísimo episodio del molino de viento. Link toca la Canción de las Tormentas al chico del molino, pero sólo después de haberla aprendido de ese mismo chico, en el futuro.
LA PELI: Después de que el T1000 del futuro haya sido escacharrado, la corporación Cyberdyne desarrolla la tecnología que le permite inventar el T1000. Terminator es una de las pelis favoritas de Shigeru Miyamoto, por lo visto...





LA GRAN EVASIÓN

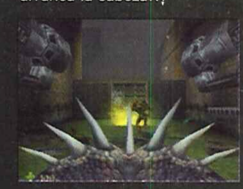
EL JUEGO: Link está desesperado por conseguir una cita con alguna de las monadas de la fortaleza Gerudo, pero el puente está derruido. En una escena de vídeo trepidante, Link consigue que su bravo corcel salte el foso.
LA PELI: Después de una huida masiva de un campo de concentración alemán durante la Segunda Guerra Mundial, Steve McQueen alcanza la frontera suiza. Un pequeño esfuerzo y será libre, pero es que, por si fuera poco, él va en moto. ¡Vaya salto!

③



TUROK 1 Y 2

PARQUE JURÁSICO



EL JUEGO: El cazador de dinosaurios se encuentra cara a cara con un par de furiosos velociráptors con un apetito insaciable. Un par de toques con la escopeta y van listos.
LA PELI: El inclasificable cazador Robert Muldoon ve una especie de Ráptor entre la maleza. "¡Qué lista!", dice, mientras la lista en cuestión se acerca y le arranca la cabeza...



EL MUNDO PERDIDO



EL JUEGO: Turok encuentra un dócil stegosaurus enfrascado en sus asuntos. Mientras escapa, se dedica a disparar a diestro y siniestro a los petrificados mutantes a medida que avanza.
LA PELI: El malvado Pete Postlewaite avanza por la Isla B cazando a todos los reptiles que ve, pero con redes... Y va en un jeep... Bueno, ¡pero hay dinosaurios!



ALIENS

EL JUEGO: En un espacio lleno de misteriosos huevos de aliens apilados en columnas que llegan hasta el cielo, Turok se encuentra con la reina Mantid, una asquerosa mamá alien que va diseminando aliencitos por ahí. Turok se la carga.
LA PELI: De la tripulación de la Sulaco sólo queda Ripley, que se da cuenta de que el origen de todos sus problemas es una enorme máquina productora de huevos. Ripley se la carga.

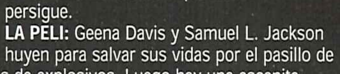
③



MEMORIA LETAL



EL JUEGO: Turok se lo monta para, finalmente, conseguir acabar con Campaigner en su propio territorio. Luego huye del edificio en llamas mientras la explosión le persigue.
LA PELI: Geena Davis y Samuel L. Jackson huyen para salvar sus vidas por el pasillo de un hotel delante de una sobredosis de explosivos. Luego hay una escenita genial con una metralleta.



③

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

EL JUEGO: Tras una batalla en las calles del centro de Nueva York, Duke se convierte en el primer viajero en el tiempo. ¿Y para qué le sirve? Para aparecer en un mundo post-nuclear en el que la Estatua de la Libertad está medio enterrada. ¡Pobrecilla!
LA PELI: Charlton Heston aterriza en un planeta dominado por monos. Hacia el final, descubre una Estatua de la Libertad semienterrada y se da cuenta de que todo el rato ha estado en el planeta Tierra, pero en su estado post-nuclear. ¡Entonces lo comprende todo!



TITANIC

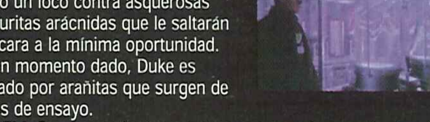
EL JUEGO: Duke explora el interior de un barco y descubre un coche antiguo dentro del que se produce un movimiento sospechoso. Pronto el barco empieza a hundirse y Duke tiene que correr a buscar aire.
LA PELI: Rose DeWitt Butaker y Jack Dawson se meten dentro de un coche que hay en las bodegas del Titanic para una romántica cita. Por supuesto, el barco empieza a tener problemas enseguida.



ALIENS



EL JUEGO: El señor Nukem dispara como un loco contra asquerosas criaturitas arácnidas que le saltarán a la cara a la mínima oportunidad. En un momento dado, Duke es atacado por arañitas que surgen de tubos de ensayo.
LA PELI: Seres semejantes a arañas escapan de sus cárceles de cristal y avanzan por el suelo reclamando su porción de alimento humano. De pánico.



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO



EL JUEGO: En el salvaje Oeste, Duke salta a una vagoneta para iniciar un emocionantísimo (y peligrosísimo) paseo por las galerías de una mina abandonada. Por cierto, para añadir un poco de sal al asunto, todo está lleno de guardas que dispararán sobre él.
LA PELI: El doctor Jones y algunos de los suyos toman parte de una histórica secuencia que tiene lugar en unas vagonetas mineras mientras escapan de los santeros. También hay malos que lo son hasta disparando.





SHADOWMAN

SE7EN

EL JUEGO: En un deprimente y oscuro presente, un asesino en serie anda suelto. En su asquerosa guarida, escalofriantes artefactos para hacer el mal.
LA PELI: Brad Pitt y Morgan Freeman viven en un mundo increíblemente oscuro, sórdido y monocromo. También tienen a su asesino en serie y, un día, descubren su apartamento, lleno de terroríficos escritos y aterradores recuerdos.



EL SILENCIO DE LOS CORDEROS



EL JUEGO: Avery Marx, ese asesino de apartamento impoluto, tiene un genial par de gafas que le permiten ver en la oscuridad y que usa para seguir el rastro de Mike LeRoi.
LA PELI: El final es clavadito a esto. Jodie Foster se mete sin querer en la casa del asesino, Buffalo Bill, y éste la sigue por su pocilga con sus gafas para ver en la oscuridad.





LA ESCALERA DE JACOB

EL JUEGO: Nuestro atormentado héroe, Mike LeRoi, se auto inculpa por la muerte de su hermano pequeño, Luke. Antes de que pase mucho tiempo, el espíritu de Luke le guía en su lucha contra el mal. Ah, el osito de peluche le ayuda.
LA PELI: Al personaje protagonista, perseguido por el recuerdo de sus familiares fallecidos, le es mostrado el camino al cielo por el espíritu de su hijo muerto. La pena es que no hay osito de peluche.



UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN LONDRES



EL JUEGO: En su búsqueda (aparentemente sin fin), LeRoi se presenta en el metro de Londres. En una pequeña habitación, oscura y solitaria, una especie de Jack el Destripador intenta acariciar la cabeza de Mike.
LA PELI: Un hombre salta de un vagón de metro. Oye un aullido. Anda. Algo aparece. Corre. El monstruo le alcanza. Lo último que vemos es el rostro petrificado del hombre mientras la bestia hace de las suyas. ¡Ale!







ARMORINES

STARSHIP TROOPERS

EL JUEGO: El objetivo principal de Tony Lewis y Myra Lane es largarse con los asquerosos cerebros gusanos de los jefes alienígenas. No hay que dejar de prestar atención a los gusanos gigantes de las escenas de vídeo del principio.



LA PELI: No dudamos que los abogados de la Touchstone ya han empezado a tocar a la puerta de Acclaim. En Starship Troopers hay un supercerebro-gusano que se alimenta de materia gris humana…



KING KONG

EL JUEGO: Nuestro héroe ve, incapaz de intervenir, cómo un gusano gigante captura a un desventurado científico y se lo lleva a su guarida. Misión asignada: liberar al científico.
LA PELI: Un momento clásico de la historia del cine: el enamorado Kong secuestra a la rubia y chillona Fay Wray y la invita al té de las cinco. Vale, no hay aliens, ni pistolas… (ni té).



GOLDENEYE

GOLDENEYE

EL JUEGO: 007 se encuentra con un viejo colega, Sean Bean, que tiene una cicatriz en la cabeza, recién hecha. El tipo proclama que se ha convertido en Janus, un malo malísimo con dos caras.
LA PELI: James Bond está en un tren y, así, de repente, se encuentra a exactamente el mismo viejo amigo, Sean Bean, con la misma cicatriz en la cara.





GOLDENEYE (de nuevo)

EL JUEGO: En una habitación gigante al final del nivel Faculty, encontramos unos contenedores de gas, algunas escaleras que conducen a curiosas habitaciones vacías y una batalla que pone los nervios de punta contra el malvadísimo Ouromov y colegas.
LA PELI: Gracias a Rare, que consiguió los derechos de la película, esta escena está calcada. Bueno, hay dos botellas más en algún sito.







No se vayan todavía, aún hay más GOLDENEYE

EL JUEGO: Antes de palmar, la primera vez, Sean Bean susurra las siguientes palabras: "¡Hazlo por Inglaterra, James!". Luego recibe una bala de parte de Ouromov.
LA PELI: Exactamente igual, pero con más gracia: "¡Hazlo por Inglaterra, James! ¡Mándalos al carajo!". En cualquier caso, no es bonito para un juego de N64. ¿La censura? ¿Descuidos?

Mmmm… ¡GOLDENEYE!

EL JUEGO: Bond llama a la puerta de un refugio de montaña, se carga a los dos guardias que tenían la llave y se cuela en el avión que hay allí para largarse a toda pastilla.
LA PELI: Algo más complicado. El avión ya está a punto de despegar, por lo tanto Bond decide ir por el borde del precipicio en una motocicleta. Luego salta al vacío y se sube al avioncillo. ¿Te lo crees? ¡Es Bond!





CUENTA

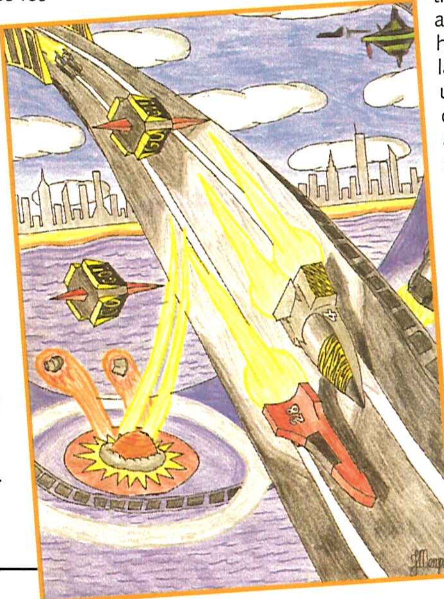
Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Quién sabe dónde

Llevaba algún tiempo pensando en escribir y, por fin, me he decidido. Las preguntas que me inquietan y que, espero, podáis resolverme son acerca de juegos desaparecidos:
1. ¿Qué ha pasado con *Sim City 64*? ¿Al final ha salido para el 64DD?
2. ¿Y qué me decís de *Mother 3*?
3. ¿Va a salir algún juego tipo *PC Fútbol*?
4. ¿Y como el *Driver*?

Jesús Juárez Polo, Ávila

Enfundados en una gabardina color crema al más puro estilo Colombo, hemos salido a la calle a buscar información sobre los juegos que nos preguntas. Es posible que no te guste oír lo que hemos encontrado, pero aquí tienes la respuesta:
1. Efectivamente, Jesús, la versión de Sim City *para nuestra consola ya ha aparecido en el mercado japonés para el 64DD. Fue presentado en el Spaceworld del año pasado y lucía a las mil maravillas: la posibilidad de convertirte en el dueño de tu propia ciudad es fantástica. Aunque, para nosotros, la sola posibilidad de que apareciera el 64DD en nuestro país ya sería demasiado. Por lo pronto, tenemos que esperar a ver cómo funciona en el mercado nipón.*
2. Mother 3 *es un caso diferente. Pese a que algunos lo han dado por desaparecido, lo cierto es que este juego nunca ha dejado de estar presente. El desarrollo de este genuino RPG está siendo el más largo de todos los conocidos. Lo poco que hemos visto muestra unos gráficos en 3D estupendos, atmósferas increíbles y acción al estilo de Zelda. Poco más se sabe de este título del cual se espera mucho y que, posiblemente, verá la luz en algunos países en diciembre de este mismo año.*
3. De momento, no está previsto que Dinamic haga alguna versión para consola de uno de sus productos más importantes y conocidos, aunque los usuarios de N64 no deben echarla demasiado en falta. ¿Por qué? Porque ISS Millenium, *actualmente en desarrollo, será algo más que un fantástico simulador de fútbol. Como en el caso de* PC Fútbol, *en el que te conviertes en manager de un equipo e intentas que logre el mayor número de títulos, en* ISS Millenium *podrás ponerte en la piel de una joven promesa del fútbol (que tú mismo crearás) y planear tu carrera por los diferentes equipos de las diversas ligas a medida que vayas mejorando y haciéndote famoso. Una apuesta muy, pero que muy interesante.*
4. Si lo que esperas es una conversión de Driver a N64, las noticias, de momento, no son muy alentadoras, aunque sí que está en camino su aparición en Game Boy Color. Pero si lo que esperas son buenos juegos de coches, entonces el panorama pinta mejor: echa un vistazo a nuestra Visión de Futuro *y podrás conocer los detalles de dos fabulosos juegos de coches (*Ridge Racer 64 *y* Top Gear Rally 2*) que, aunque sin misiones, supondrán un nuevo giro para este género en nuestra consola.*



Auténticas carreras en 3D al más puro estilo F-Zero X de la mano de Javier Mampó Sempere, de Alicante.

Defendiendo al más débil

Al igual que en la vida no hay que ir con el banco de peces, sino a tu ritmo, como a ti te gusta, no tienes que defender al fuerte, al rico. Es un camino fácil hacerse con una consola con la que piratearse juegos por unos cuantos duros, pero debes ser fiel a ti mismo, no a las leyes. Viendo la vida como en el universo de *Star Wars*, los usuarios de N64 seríamos la rebelión y Sony el imperio, con sus campañas de publicidad terriblemente estudiadas, con sus ventas impulsadas por sus juegos con píxeles...Pero nosotros tenemos a Luke, que sería Mario, y seguimos otra filosofía diferente que nos une a todos como una fuerza superior. Suspirando por Dolphin mientras el Imperio construye la nueva estrella de la muerte (PS2), nuestras nuevas armas vencerán, porque tenemos a la fuerza como aliado, y es un poderoso aliado...

Jesús Qui Gonn Jimm 64, Valencia

La sabiduría de los caballeros Jedi está contigo, Jesús, y, como apuntas, la fuerza está con la N64. Cuando acababa el año anterior y veíamos la gran cantidad de títulos que aparecían, todos nos quedamos encantados. Era el resurgir de nuestra consola. Pero todos nos preguntábamos ¿hasta cuándo? Pues bien, el año avanza a buen ritmo y los meses venideros prometen el oro y el moro nintendero con títulos como Pokémon Stadium, Operación: Winback *o* Castlevania: Legacy of Darkness. *La Dolphin cada vez está más cerca, pero eso no está dejando a un lado a la N64, sino al contrario. La rebelión no es un grupo tan pequeño y débil como tú lo pintas y sabe defenderse muy bien. Los ecos de nuestros gritos de regocijo cuando jugamos con nuestros cartuchos llegan a los oídos de todo el Imperio, el cual prefiere hacer oídos sordos y seguir con la suya. Nosotros seguimos ganando batallas... ¿Cuándo se darán cuenta los del lado oscuro?*

Daniel Francisco Orta, de Murcia, se confiesa un auténtico fan de Pokémon y nos envía este dibujo de Dragonair.

¡Hola, amigos de Magazine 64!

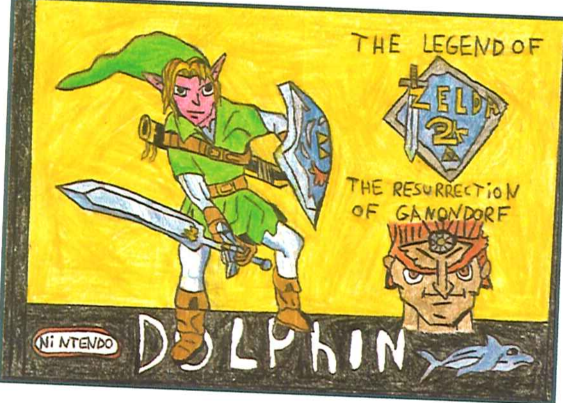
En los últimos meses sólo he podido disfrutar de *Jet Force Gemini* (un juego genial, aunque Rare podría haberse esmerado un poco más en los mundos secretos) debido a que se avecinan los exámenes. Sin embargo, no son los apuntes y los libros los causantes de mi insomnio, sino la futura

CUENTA

aparición de juegos como *Perfect Dark*, *Zelda Gaiden*, *Resident Evil*, etc. Mi familia y mis amigos afirman que estoy un poco obsesionado y que no me relaciono con el resto de los mortales pero, con juegos así, ¿puede a alguien importarle algo más? Sed piadosos y aclararme estas dudas para que, al menos, pueda dar alguna que otra cabezada, estar despierto y así enterarme de lo que leo mientras estoy estudiando:

1. *Perfect Dark* y *Zelda Gaiden* aparecerán en fechas similares. Teniendo en cuenta el tiempo empleado en su desarrollo, ¿podrá *Zelda Gaiden* estar a la altura de *Perfect Dark*, dentro cada uno de su género?
2. ¿Atraerá la historia de *Zelda Gaiden* tanto como la de *Ocarina of Time*, o por el contrario su trama surrealista condicionará su esperado éxito?
3. Desde que me prestaron *Turok 2* estuve deseando comprármelo, pero el desarrollo de *Armorines*, un juego del mismo género que prometía ser mejor, hizo que me lo replanteara. Ahora que ya está en la calle, ¿creéis que *Armorines* posee el nivel de calidad de *Turok 2*?

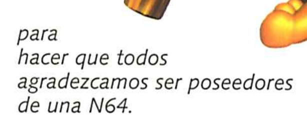
Rudy Franco, Sevilla



¿Habrá un Zelda para la Dolphin? Según Dani Camafort, de Tarragona, sí, y su nombre será "The resurrection of Ganondorf".

De momento, los lanzamientos más esperados para N64 van viento en popa. Por un lado, Perfect Dark, *tras los múltiples atrasos sufridos, verá la luz en mayo. Como habrás podido ir viendo en nuestros números, el juego promete estar a la altura de* GoldenEye *y, lo más seguro, superarlo, convirtiéndose en el mejor shooter de la historia.*
Por otro lado, Zelda: Mask of Mujula *(nombre oficial para la secuela en nuestra consola de* Ocarina of Time*) no estará con nosotros hasta, al menos, ¡finales de este año! Lo sentimos de corazón. Miyamoto está trabajando duramente en él y estamos seguros de que el juego no desmerecerá para nada el nombre de Zelda. Para que podáis conocer todos los detalles, hemos preparado una Investigación Especial que puedes disfrutar en este mismo número. Algunas de las innovaciones que nos han sido reveladas (como el uso de las máscaras, los subjuegos y los personajes) nos han dejado tan boquiabiertos que no dudamos para nada de que este título volverá a revolucionar el mundo de los videojuegos. Es posible que no tanto como en su momento* Ocarina of Time *(al que todos llevamos y llevaremos en nuestro corazoncito), aunque sí lo suficiente para hacer que todos agradezcamos ser poseedores de una N64.*

En cuanto a tu pregunta acerca de Turok 2-Armorines*, nosotros no nos quedamos ni con uno ni con otro, sino con* Turok: Rage Wars*. Si ya te gustó la secuela, esta nueva entrega preparada para disfrutarla a tope en compañía te satisfará plenamente. Si sueles jugar solo, te aconsejamos Turok 2. Armorines tiene algunas pegas, como la clásica niebla, aunque la inteligencia artificial de los insectos enemigos es de lo mejor y ostenta un convincente modo cooperativo para dos jugadores.*



Preguntas Dolphin

Estoy que no me lo creo, de veras. Hacía mucho tiempo que no jugaba tres horas seguidas a la Nintendo 64; y cuando más polvo tenía, voy y me compro el *Donkey Kong 64*. La verdad es que no pensé que iba a ser tan bueno. Y es que tengo el pulgar hecho un cristo.
Bueno, al grano. Hace tiempo que tengo algunas preguntillas

Magnífico dibujo de Raúl Sánchez, de Barcelona. Leon debería vigilar un poco más sus espaldas, pues la foto le puede costar cara.



Miguel Núñez, de Terrasa, reivindica Pokémon para la N64. Tranquilo Miguel, ya falta menos para tenerlo.

CUENTA

sobre Dolphin en la cabeza, y qué mejor que vosotros para respondérmelas. Ahí van:
1. ¿Se sabe ya de alguna compañía que esté desarrollando para Dolphin? ¿Y algún juego?
2. ¿Lo del DVD es oficial o sólo un rumor?
3. ¿Cuánto costará la consola? ¿Y los juegos?
4. ¿Será mejor que la Play 2?
5. ¿Disfrutaremos, por fin, de juegos traducidos y doblados al castellano?
Alberto García Paleo, Madrid

Bienvenido de regreso al mundo Nintendo y al club de jugadores con los pulgares machacados de tanto viciarse. Hasta hace poco tiempo, para obtener información acerca de la Dolphin sólo había dos opciones: colarte en la central de Nintendo con la excusa de limpiar las papeleras y hacerte con los apuntes que Miyamoto y compañía dejaban por ahí tirados, o bien contratar a la pitonisa Mari Flo para que intentase descifrar el futuro. Ahora, en cambio, Nintendo se muestra mucho más abierta y nosotros podemos contaros todo lo que se ha desvelado (si retrocedes unas páginas, te encontrarás con una entrevista con Miyamoto). Para empezar, la confirmación de que la Dolphin aparecerá en Japón para navidades de este año, y la intención de Nintendo de lanzarla también por esas fechas en Europa. Por otro lado, la confirmación por parte de los desarrolladores más importantes de que trabajarán para la Dolphin. Te ponemos al corriente: Nintendo ya está manos a la obra en un título de Mario y en el esperado Metroid (en un principio pensado para N64); Acclaim nos enviará de regreso a la zona muerta con Shadowman 2 y nos sorprenderá con Furballs; Capcom nos pondrá los pelos de punta con Resident Evil Zero; Ubi Soft ya prepara un título de Batman y otro protagonizado por el pato Donald; Konami regresa con sus clásicos Castlevania e ISS, etc. Y éstos son sólo algunos de los ejemplos que harán que se formen charcos de baba bajo nuestros pies. Además, todos ellos en sistema DVD, lo que permitirá el desarrollo de juegos mucho más grandes que los actuales de N64 y lo que asegurará, también, la traducción y el doblaje de éstos a la lengua de Cervantes. A lo mejor, hasta salen versiones en gallego, catalán, bable, cheli....

Aunque ya se puede ver en el horizonte la sombra del delfín, aún no hay precios previstos, pero Miyamoto pretende que la Dolphin esté por debajo de la Play 2 en precio, y sólo en precio, pues parece ser que en el resto de aspectos será muy superior la consola de Nintendo.



Miguel Conejero, de Jaén, nos ha cedido este divertido dibujo de la familia Kong extraído de su álbum de retratos de personajes de Nintendo. △



Hola, fans de Nintendo

Tengo un par de dudas que me corroen por dentro desde hace tiempo. Ahí van:
1. ¿El X-Men*, será un beat 'em up o una aventura gráfica?*
2. Si en Castlevania 64 *envías a Drácula al infierno, ¿cuál será la trama de* Castlevania 2*?*
3. ¿Habrá continuación de Super Mario 64*?*
4. ¿Llegaremos a ver Command & Conquer Red Alert *o* Tiberium Sun *en N64?*
Javier Mompó, Alicante



Para aliviar tu mal, aquí tienes las respuestas a tus dudas:
1. El juego protagonizado por los héroes del cómic será un beat 'em up que en nuestro país se encargará de distribuir Proein. Aún no hay fechas para su lanzamiento, pero esperemos que se confirme, porque el aspecto de sus gráficos es muy bueno.
2. En esta nueva entrega de *Castlevania*, Drácula vuelve a estar vivito y coleando. Y no porque resurja de sus cenizas cual ave Fénix, sino porque la historia de la nueva aventura de Konami sucede con 10 años de antelación. El juego presentará cuatro tramas diferentes, en función del personaje que escojas, pero todas tienen a Drácula como enemigo. Por ejemplo, en la que protagoniza Cornell, un hombre lobo, el conde vampiro ha secuestrado a su hermana y él

CUENTA

deberá luchar para rescatarla.
3. No se trata específicamente de una continuación, sino de una nueva aventura totalmente diferente a la de N64, incluso en lo que al sistema se refiere, pues el nuevo plataformas del fontanero está siendo ya desarrollado para la Dolphin.
4. De momento, no está previsto el lanzamiento del título que dé continuación a la primera entrega de una de las series de estrategia más famosa de PC. Sin embargo, sí que te confirmamos el lanzamiento (tras un más que sonado retraso) de Starcraft, otra conversión de un juego de estrategia de PC, en este caso espacial. El lanzamiento acontecerá en mayo y parece que será mejor que C&C.

Arcade 'em up

Hola, soy un chico shoot 'em up en primera persona con gráficos renderizados. Me encantan los deathmatches y los beat 'em up, y quisiera conocer a una chica arcade o graffiti 'em up para tener una aventura RPG, gráfica o de rol. Bueeeeeno, ya sé que éste no es un buzón de contactos, pero tenía que intentarlo. A todo esto:
1. Smash Bros es un beat 'em up. ¿Son beat 'em up todos los juegos de lucha?
2. ¿Cuándo un juego de carreras es arcade y cuándo no?
Iván Juan Ferri, Valencia

Juan García Piosa, de Huelva, autor del dibujo, estará contento al saber que Mario prepara su regreso a la N64 con Mario Party 2.

1. Beat 'em up es una denominación que se utiliza para designar a los juegos de lucha que son rápidos y con mucha acción. Dentro de este género entrarían títulos de mamporros tan variados como Smash Bros o Xena Warrior Princess, sin importar si son serios o no. En esta clasificación tendrían cabida, también, juegos como Mace en los que se emplean armas y otros como, por ejemplo, Street Fighter, en los que las peleas son con puños, patadas y bolas de energía. La única modalidad de juegos de lucha que no entran en este grupo son los juegos de wrestling o lucha libre, pues suponen unos enfrentamientos entre los luchadores más lentos y de mayor contacto físico. Además, la jugabilidad es muy diferente y requieren otras aptitudes a sus jugadores.
2. Un juego de coches es arcade cuando no es un simulador. Especifiquemos: un juego arcade o el modo arcade de un simulador de coches es una modalidad mucho menos real, más exagerada y espectacular. Son carreras rápidas y cortas al estilo de las máquinas recreativas. En cambio, un simulador te pone en la piel del conductor, te conduce por un campeonato o por etapas y es una modalidad de más duración. Algunos ejemplos de juegos de coches arcade serían Ridge Racer o Top Gear Overdrive, mientras que muestras de simuladores son World Driver Championship (que también incluye un modo arcade) o Collin McRae para PlayStation.

Zaludoz, viejoz

A mí me nacieron hace una zemana y media. Todoz me llaman Gerri. Aunque zoy pequeño, zoy muy aficionado a la N64 y me guztaría que me rezpondiéraiz a eztaz preguntaz, pleaze:
1. ¿Tendrá clubez ISS Millenium o zeguirá con zelecciones?
2. ¿Cuál ez la diferencia entre NBA Jam 2000 y NBA Live 2000?
3. ¿Zerán compatibles con el Expanzion Pak Perfect Dark y Zelda Mask of Mujula?
Bueno, ez la hora de la leche.
Beñat, Lekeitio, Bizkaia

1. De momento, todo parece indicar que el juego incluirá, únicamente, zeleccionez, queremos decir, selecciones, aunque es posible que el modo RPG incluya alguna opción de clubes en los que entrenar a tu jugador.
2. La diferencia básica entre uno y otro juego es la presencia de Michael Jordan en Live. De todas formas, Jam es mucho más completo y su jugabilidad es mejor. Si eres muy fan de Jordan, te aconsejamos Live 2000; si lo eres simplemente del baloncesto, quédate con Jam 2000, pues es mejor.
3. Ambos juegos serán compatibles con el Expansion Pak, y además, harán un uso muy adecuado de él: además de mejorar los gráficos, se espera que la presencia de este accesorio actúe realmente como las cuatro megas de memoria extra que son.



Joaquín Antón, de Valencia, nos envía este estupendo diseño de la caja de lo que sería el juego de Expediente X para N64. Los protagonistas: la agente Scully y el propio Joaquín.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. DONKEY KONG 64
4. TUROK 2
5. GOLDENEYE 007

Títulos

40 WINKS

78% 3 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 25

Una correcta aventura en 3D con buenos gráficos, pero falta de inspiración y divertida a medias.

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES

84% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BIO FREAKS

83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST

91% 5 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE

79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

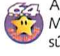
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14



Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64

84% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

CHOPPER ATTACK

82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DESTRUCTION DERBY 64

67% 3 — NSC/ GT ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Juego de choques salvajes entre vehículos de lo más simplón y algo monótono, pero extrañamente adictivo.

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64

95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64

85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EARTHWORM JIM 3D
80% 3 — Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 25

Jim ha vuelto, pero su primera incursión en las 3D no es precisamente magistral. Extravagancias entretenidas.

EXTREME G
87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1


Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION
81% 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2
91% 4 — Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FLYING DRAGON
78% 2 — Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

FORSAKEN 64
94% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 — Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 — Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja.

GOLDENEYE
94% 4 — Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64
86% 4 — Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7


Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HOT WHEELS
68% 3 — EA ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Memoria en cart. ● Nº 26

Grandes saltos, altas velocidades y mucha acción. Bueno, casi. Divertidillo mientras dura (no mucho).

HYBRID HEAVEN
88% 4 — Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

ISS 64
92% 4 — Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5 — Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

JET FORCE GEMINI
94% 5 — Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000
82% 3 — EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA
99% 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS
90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 — NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE
62% 2 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 24

Mediocre intento de renovar la leyenda de *Tetris* metiendo al pato Donald por en medio. No hacía ninguna falta.

MARIO GOLF

91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1


Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 — Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25


Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

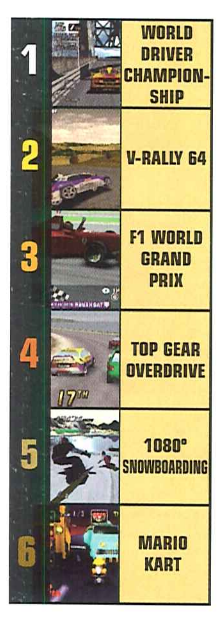
MISCHIEF MAKERS
90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE
84% 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

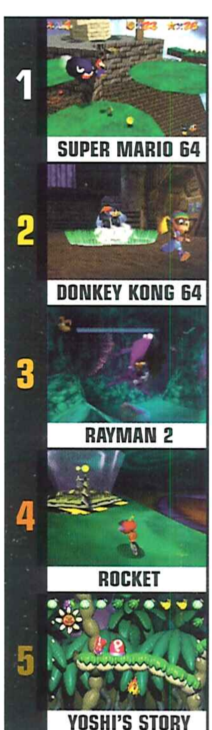
AMOS DEL ASFALTO







LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MONACO GRAND PRIX
89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4
NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11
Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4
Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE
92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.
Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4
Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5
La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4
Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLIMPIC HOCKEY 98
84% 1
NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8
Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido. La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS
89% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6
Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

QUAKE II
91% 4
Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX
89% 4
Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAKUGA KIDS
80% 4
Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14
Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAT ATTACK
70% 3
Proein ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Memoria en cart. ● Nº 26
Un juego de puzzles simple pero bien ejecutado donde unos gatos persiguen a unas ratas. Y ya está.

RAYMAN 2
90% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3
Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2
95% 5
Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

ROAD RASH 64
69% 3
Proein ● 10.990 ptas ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak.
Atractivo y de factura solvente pero nada espectacular.

ROADSTERS
85% 4
Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROBOTRON 64
80% 2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9
La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
88% 4
Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON
94% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20
Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

RUGRATS: TREASURE HUNT
59% 2
Proein ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 23
Copia a *Mario Party*, pero no incluye los subjuegos ni la diversión. Muy prescindible.

SAN FRANCISCO RUSH
87% 3
Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS
79% 3
Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13
Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWMAN
95% 5
Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SHADOWS OF THE EMPIRE
78% 2
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3
Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SPACESTATION SILICON VALLEY
83% 3
Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13
Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER
78% 2 Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64
96% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS
90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25


Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TETRISPHERE
73% 3 Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró… pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TONIC TROUBLE
80% 3 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano *Rayman 2*. Mezcla elementos de muchos plataformas con relativo éxito.

TOP GEAR OVERDRIVE
91% 4 Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

THE NEW TETRIS
90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22


Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TOP GEAR RALLY
86% 4 Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK Dinosaur Hunter
91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12


Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria… Imprescindible.

TUROK RAGE WARS

93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING
65% 2 Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

VIGILANTE 8
74% 3 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18

Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64
77% 4 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

V-RALLY 99

94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW WS NWO
82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WCW MAYHEM
78% 3 EA ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

El primer juego de EA de WCW es ultra rápido, pero se queda corto de movimientos.

WETRIX
81% 3 Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY
75% 3 NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
93% 5 Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON

85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE
85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10


Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000

90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

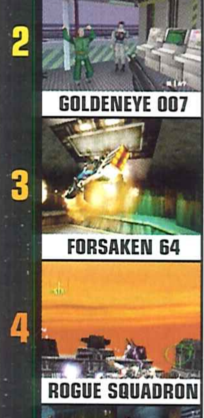
YOSHI'S STORY

86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

AERO FIGHTERS ASSAULT Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
AIRBOARDER 64 Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77% 1
BAKU BOMBERMAN Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73% 1
BEETLE ADVENTURE RACING Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77% 1
BOMBERMAN HERO Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75% 1
CHAMALEON TWIST Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70% 2
DUAL HEROES Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65% 0
HEXEN NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69% 1
HOLY MAGIC CENTURY Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72% 3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62% 2
MONSTER TRUCK MADNESS Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71% 2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71% 1
NBA LIFE '99 EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64% 2
RE-VOLT Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73% 3
RUSH 2 GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62% 2
RAMPAGE 2 Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30% 0
WCW NITRO T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50% 3

DE TIROS LARGOS





GANADORES DEL SORTEO M64 N°23:
- Consuelo Martínez (Barcelona)
- Jordi Ferrer (Granollers)
- Miguel Ángel Cuevas (Barcelona)
- Jesús M. Pérez (Madrid)
- Carlos Guirao (Barcelona)

Sorteo el 19 de abril del 2000

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................., a .... de .... de 200 ......

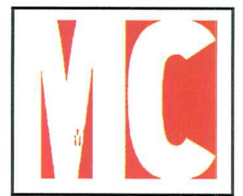
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63


Y EL MES QUE VIENE...
MAGAZINE
64
Nº 28
Previews de
KIRBY'S DREAMLAND
TAZ EXPRESS
DUCK DODGERS
POKéMON STADIUM
ÚLTIMAS NOTICIAS DE
ZELDA: MASK OF MUJULA
SUPER MARIO ADVENTURE
ISS MILENIUM
ANALIZAMOS
PGA EUROPEAN GOLF
CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS
NUCLEAR STRIKE
TRUCOS
GUÍAS COMPLETAS DE
RESIDENT EVIL2
TUROK: RAGE WARS
WORMS ARMAGEDDON


GUÍA DE COMPRAS 64



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

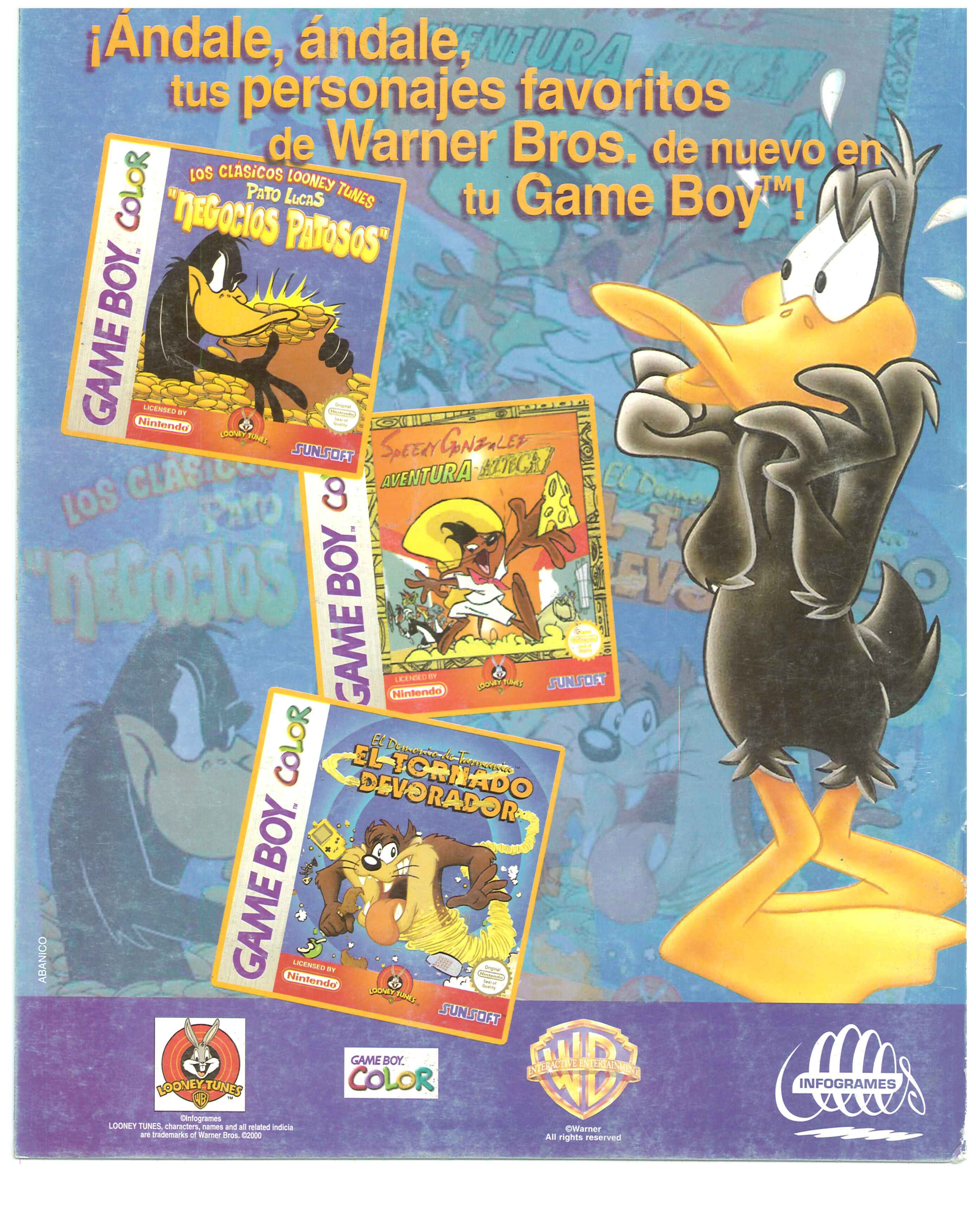
64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71


games WORLD
"HOLA, ENCANTO. SÉ QUE TIENES MUCHAS COSAS QUE PREGUNTARME ACERCA DE MI PRÓXIMA APARICIÓN EN GBC, PERO ANTES DEBO ARREGLAR UNOS ASUNTILLOS CON UNOS TIPEJOS QUE ME ANDAN BUSCANDO. SI QUIERES SABERLO TODO SOBRE MI ÚLTIMA AVENTURA, TIENES UNA CITA CONMIGO EN GAMES WORLD. A SOLAS. COMO ME DES PLANTÓN, TE VAS A ENTERAR...
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡GRATIS! LIBRITO CON DECENAS DE TRUCOS Y RETOS
¡SÍ, TOMB RAIDER EN GAME BOY!
ANALIZAMOS
Bichos
South Park Rally
Bomberman Quest
Hot Wheels Turbo Racing
Micro Machines Twin Turbo
¡Y muchos más!
TOY STORY 2
¡Buzz Lightyear al rescate!
¿BAILAS, MUÑECO?
¡Lara Croft se lanza a la conquista del mundo Nintendo!
NÚMERO 5
MC
N64
GAME BOY
DOLPHIN
¡GRATIS! UNA COMPLETA GUÍA DE TRUCOS
¡YA A LA VENTA!
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.


¡Ándale, ándale,
tus personajes favoritos
de Warner Bros. de nuevo en
tu Game Boy™!
GAME BOY COLOR
LOS CLÁSICOS LOONEY TUNES
PATO LUCAS
"NEGOCIOS PATOSOS"
LICENSED BY Nintendo
LOONEY TUNES
SUNSOFT
SPEEDY GONZALEZ
AVENTURA AZTECA
GAME BOY COLOR
LICENSED BY Nintendo
SUNSOFT
GAME BOY COLOR
El Demonio de Tasmania
EL TORNADO DEVORADOR
LICENSED BY Nintendo
SUNSOFT
ABANICO
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
INFOGRAMES